

Emulators Machine
5
emu-machine.narod.ru
iMac G3 -поговорим о красоте
MSX - легендарная игровая машина
Эмуляция компьютера Amstrad CPC
История ZX Spectrum
Blue MSX
Pete's D3D для ePSXe
Nestopia
Lemonade
Gens32 Surreal
Музыка в DOS-играх
Fire Prowrestling
Все секреты GODS
Вивисектор VS Chasm
Горький 17
Эмуляция, эмуляторы и игры



Мы снова рады видеть вас, дорогие читатели, в преддверии наступающего, 2006 года.
Желаем вам хорошего настроения в наступающем году и всего самого лучшего. А так как мы выступаем в роли Деда Мороза, то наш подарок для Вас – это, конечно же – EMULATORS MACHINE 5. Журнал, который всегда рад своим читателям. Ну что же, начнем срывать обертку?
Пятая Эмуляционная Машина готовилась очень долго – это дало возможность наполнить номер большими и надеемся, интересными и познавательными материалами.
Специально для главной темы EMULATORS MACHINE 5 был приобретен невероятно красивый компьютер Макинтош – iMac G3 350MHz. Об особенностях этой машины и отличиях от привычного IBM PC читайте в статье «iMac G3 – поговорим о красоте».
Кстати для EMULATORS MACHINE 6 специально была приобретена легендарная игровая приставка основанная на risc-процессоре – Panasonic 3DO. Она и должна была бы стать темой номера, но подробности читайте в конце вступления.
История игры «Fire ProWrestling» и ее различия на разных системах станет известна читателям после прочтения статьи Леонида Голенкова. Это серьезное исследование, потребовавшее очень много сил. Рестлинг – один из самых зрелищных видов спорта, поэтому сложно заскучать, читая этот материал.
Мы так же расскажем вам об удивительном компьютере MSX и о возможности увидеть игры с него на экране своего PC посредством эмуляторов. Любители DOS-игр узнают, чем лучше заэмулировать звук в старых программах запущенных через Windows XP. Игра GODS на SEGA Mega Drive раскроет все секреты первого уровня – и если вы играли в нее ранее – сравните данное прохождение со своим. Вероятно вы будете удивлены. В пятой Эмуляционной Машине не на жизнь, а на смерть схватятся две невероятно красивые трехмерные игры, между которыми разрыв в несколько лет. Сможет ли победить только что сошедший с конвейера, насыщенный шейдерными эффектами «Вивисектор» старенькую досовскую CHASM. Ответ на самом деле не столь очевиден.
Так же мы расскажем, как лучше настроить графический плагин для эмулятора SONY Playstation – ePSXe – Pete’s D3D 1.76. Протестируем новую версию эмулятора NES (Dendy) – Nestopia 1.21. Расскажем об эмуляции некогда популярного компьютера Amstrad CPC. Рабочей лошадкой в данном случае выступит WinCPC. Много скриншотов из лучших игр дадут представление об этом компьютере. Подробному разбору удостоится и новая версия эмулятора SEGA Genesis – Gens32 Surreal v.1.29 Mermaid. Когда-то не вошедшая в первый номер статья о ZX Spectrum, наконец попала в номер и возможно, порадует вас. Все это ждет вас

в новогоднем номере EMULATORS MACHINE 5.

А пока немного отвлечемся от дел насущных и углубимся в воспоминания.



Забравшись в архив, я случайно остановил взгляд на PDF-файле с EMULATORS MACHINE №1 выпущенный уже в далеком 2004 году. Так же в преддверии Нового Года. Это был первый в России номер бесплатного журнала посвященного эмуляции и играм. А те, кто внимательно следил за развитием этого издания знают, что он был продолжением журнала вышедшего еще в 1997 году – «Супер Гамес».

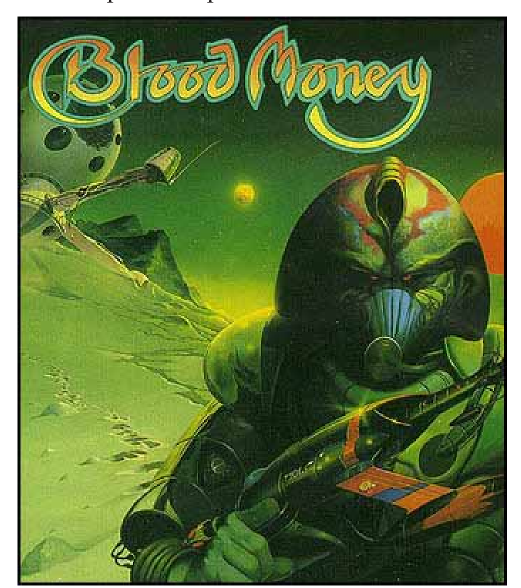
Чем мог удивить самый первый номер ЕМ, когда за плечами 5 номеров, сотни страниц с уникальными материалами, сотни скриншотов?

Я стал читать и… В захлеб прочитал его весь от корки до корки. Одно только вступление не просто приветствовало читателя, а отмечало важные вехи в эмуляции.

В первом номере на самом деле мало внимания уделялось орфографическим ошибкам, и даже проскальзывали, о ужас, технические неточности, но как правильно заметили читатели, создать журнал объемом в 60 страниц, практически одному человеку (в номере присутствовала лишь две статьи сторонних авторов и одно письмо) – труд заслуживающий по меньшей мере уважения.

И это было только начало.

Если второй номер EMULATORS MACHINE на пару страниц сдал в объеме, то третий, названный некоторыми нашими читателями, лучшим, уже фигурировал объемом близким к ста страницам.



После такого номера сложно было удержать планку. Читатель такой же уровень не простит. Требовалось или нечто новое, или качественный скачок. И действительно в номере 4 была затронута очень интересная тема о замечательном домашнем компьютере ATARI ST и даже журнал в журнале. Но превзойти номер 3 к сожалению не удалось. Мы постарались предоставить, как можно больше интересных материалов. Обложка EMULATORS MACHINE 4 была просто восхитительна, но внутренний дизайн оказался слаб. К тому же в номере были замечены статьи-диверсанты.

Дабы исправить этот досадный факт, была выпущена вторая редакция четвертого номера. В ней некоторые материалы были удалены, но зато взамен представлены новые! Дизайн подвергся серьезной доработке.

После четвертого номера – вышел EMULATORS MACHINE 5, который вы и читаете.

Мы решили вкратце пробежаться по вышедшим номерам, напомнить, что в них



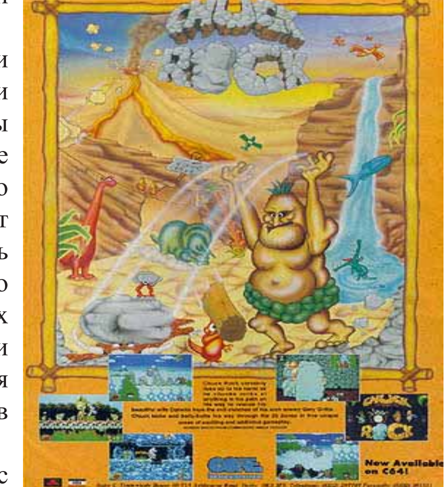
рассказывалось. Возможно это окажется увлекательным занятием и вы откроете предыдущее номера Эмуляционной Машины, чтобы еще раз перечитать полюбившиеся материалы.

Итак, EMULATORS MACHINE 1.

«Это новогодний номер и как вы понимаете праздничный. Для фанов эмуляции он несомненно является замечательным подарком на Новый Год».

Такими словами начинался первый номер. Напомним, что появился он в абсолютном вакууме, ничего подобного тому веб-журнальному изобилию, которое мы наблюдаем сегодня, небыло. EMULATORS MACHINE пробудил интерес к сетевым журналам и поднял волну, на гребне которой появилось множество удачных изданий. Дошло до того, что стало просто модно иметь свой электронный журнал. Но по прошествии времени, к сожалению мы видим, что журналов посвященных именно эмуляции, за исключением Эмуляционной Машины, по прежнему нет.

Что же, EMULATORS MACHINE действительно являлся подарком для фанов эмуляции. Относительно нескольких человек, которые пытались разнести журнал в пух и прах, хотелось бы сказать следующее – к вам на улице подходит к примеру, незнакомый человек и улыбаясь дарит букет цветов (видеокарту, фотоаппарат) – он хочет улучшить вам настроение, а вы начинаете вредничать и обзывать этого человека. Так же поступали и люди делавшие нападки на журнал.



Конечно лестно, что они сравнивали качество EMULATORS MACHINE с такими столпами печатной продукции, которые мы видим на витринах киосков. Но это же не профессиональное издание и сравнивать его с журналами, где народ за статьи получает деньги, просто смешно! Мы конечно очень старались, чтобы многие наши статьи было незазорно напечатать и в бумажных изданиях, но в целом ЕМ остается и оставался журналом пытающимся поделится знаниями и впечатлениями фанов с фанами.

Конечно же первый номер не мог сразу с поля в карьер начать рассказывать о настройке плагинов. Незнакомый с эмуляцией человек просто бы ничего не понял. Поэтому уже во вступлении мы подробно остановились на вопросе, что же такое эмуляция, можно ли эмулировать 128-битные(!) игровые системы на 32-битных процессорах и тд.

Так же мы поместили очень забавную байку о компьютере IBM PC, в которой конструкторы пытались создать худший компьютер на свете, а все получалось наоборот.

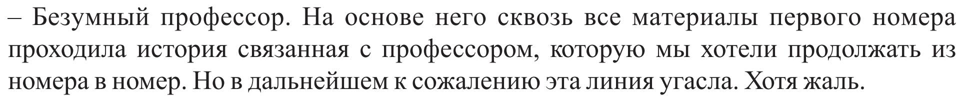
Яркой звездой в номере пылал обзор (Ревью) на игру для IBM PC – Bud Redhead. Он перекочевал из так и не вышедшего «Супер Гамес 2».

Многие читатели отметили непонятность оценок в конце обзоров, поэтому в

дальнейшем мы просто отказались от них.

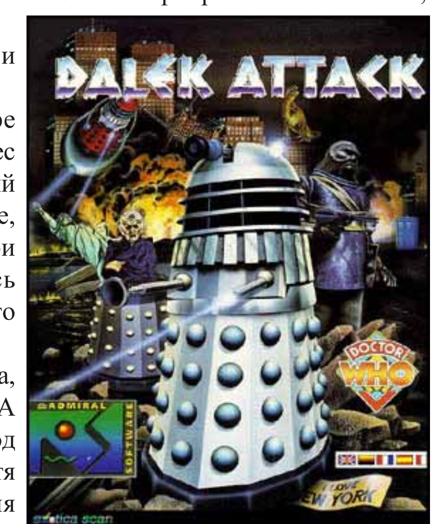
Так же в первом номере была статья, в которой параллельно освещалась история приставки SEGA MEGADRIVE и игра Battle Toads Double Dragon. Мы не забывали и об эмуляторах, на которых можно бы было поиграть в данное чудо.

Многим запомнилась и битва SEGA MEGADRIVE VS SUPER NINTENDO. В ней подробно сравнивались между собой характеристики двух популярных игровых консолей, а в следующих раундах и игры. Битва технических характеристик. Битва игр. Кстати, после нее я получал много писем, где авторы сожалели, что не сравнивались такие то игры с такими то. Материал нашел живой отклик. Основа битв – один из популярных в то время форумов и спор множества фанов между собой на эту тему.



Так же в первом номере присутствовал персонаж – Безумный профессор. На основе него сквозь все материалы первого номера проходила история связанная с профессором, которую мы хотели продолжать из номера в номер. Но в дальнейшем к сожалению эта линия угасла. Хотя жаль.

В EMULATORS MACHINE 1 своими впечатлениями делился с нами один из фанов компьютера ZX Spectrum. Именно эта статья остановила нас от публикации «Истории ZX Spectrum», которую вы все же сможете прочитать в 5-ом номере.

В журнале так же присутствовала торговая площадка, где предлагались ромы различных систем записанных на компакт-диски. Бесспорными хитами продаж всегда являлись диски «AMIGA 600», «SEGA Mega drive», «Nes + Turbo Grafx 16 bit». Впрочем ничего в этом удивительного небыло. Диски были снабжены прекрасной оболочкой, подробными инструкциями и статьями.

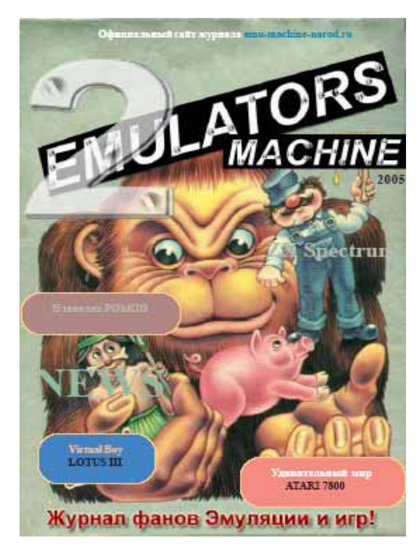


Предлагалось читателям выставлять свои коллекции на продажу.

Автор ART-S опубликовал в первом номере статью об уникальном японском компьютере Nec X68000. К сожалению материал представленный в редакцию содержал таблицы в таком формате, что их было просто невозможно перенести при верстке материала. Поэтому мне пришлось вкратце пересказать их содержимое. Может это и не лучший подход, но выбора небыло.

В первом номере так же дебютировала и рубрика, ставшая для многих любимой – «ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ». В ней мы (под словом мы – понимается редакция журнала, хотя в подавляющем числе случаев все редакция обычно состоит только из одного человека) подробно рассказали о различиях версий игры A.M.C. на AMIGA, ZX Spectrum и Commodore 64.

Да, я не знаю ни одного другого журнала, столь подробно и много рассказывающего



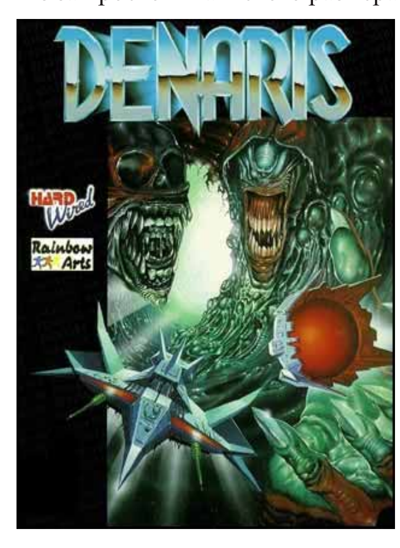
о популярных домашних компьютерах (ATARI ST, AMIGA, ZX, Commodore 64, Amstrad, MSX и тд.) и играх на них.

Конечно в номере было много и других материалов.

Некоторое время спустя не заставил себя ждать и EMULATORS MACHINE 2.

Требовалось закрепить успех молодого издания. Поиск своего стиля продолжался. Появилась рубрика рассказывающая новости из мира эмуляции, правда с многочисленными комментариями. Позднее мы решили от этой рубрики отказаться, так как повторять новостные ленты основных сайтов – не очень хорошая идея. В третьем номере новостная лента похорошела и имела много дополнительного материала, но в конечном итоге мы пришли к выводу о том, что вместо новостей необходимо создавать обзоры включающие тестирование для новых версий эмуляторов. Это решение было реализовано в EMULATORS MACHINE 5, надеемся вы оцените.

Во втором номере впервые фигурирует рубрика «УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР…», где вкратце делался обзор какой либо компьютерной игровой системы или консоли с демонстрацией самых вкусных моментов. В дебюте мы засветили ATARI 7800. Впрочем там же мы обещали более подробно рассказать об этой системе в следующем номере, но это обещание так и осталось не реализованным из за просто гигантского размера третьей EMULATORS MACHINE. А вот обещание рассказать о MSX, данное в первом номере, мы выполнили, правда уже в номере 5. Хотя статья лежала со времен первого номера в нашем редакторском портфеле.



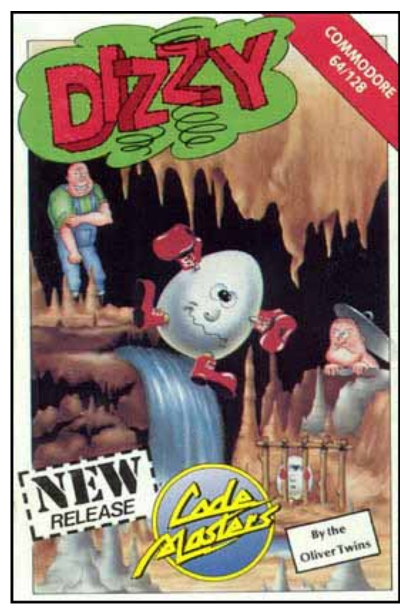
Virtual Boy – А был ли мальчик – так называлась статья посвященная 32-битной приставке виртуальной реальности от компании Nintendo во втором номере. Статья была самого высокого уровня и производила просто колоссальное впечатление. Как заметил один из читателей : «После прочтения мне захотелось во чтобы то не стало купить эту систему и насладится виртуальными играми».

Да, это была лучшая статья, да и просто, главная тема номера – Virtual Boy.

Во втором номере открылась и новая рубрика, как видите идеи сыпались словно из рога изобилия. Называлась она – «В завалах ромов». Многим она очень полюбилась. Некоторые читатели возмущались краткости описаний игр, схожих с книгами «500 игр для ZX Spectrum» по своей форме. Но так и было задумано. Большие обзоры так же изобиловали в каждом номере EMULATORS MACHINE.

Все еще присутствует персонаж – Безумный Профессор. Он отвечает на вопросы

связанные с вопросами, насколько мощным должен быть компьютер, чтобы запускать игры с ZX Spectrum, Sony PS и тд.



В рубрике «Игра на разных компьютерах» выступает игра LOTUS III и тут же удостаивается большого потока положительных впечатлений от широкого круга читателей. На этот раз она совершает объезд IBM PC, Commodore AMIGA 600, ATARI ST, ZX Spectrum, Commodore 64 и SEGA Mega Drive.

Впервые ведется рассказ о лучшем эмуляторе DOS – DOSBOX 0.62.

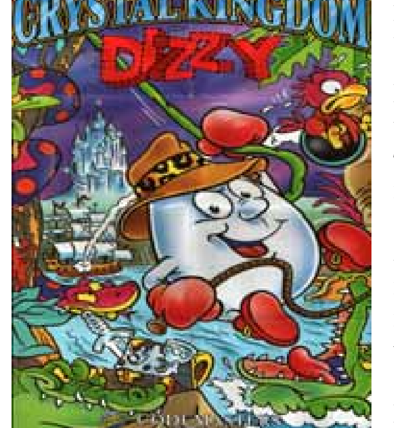
В следующем, третьем номере, мы опять вернемся к нему, только заменив версию на 0.63, так как количество материала на эту тему просто зашкалило все мыслимые пределы. Что таить, мы и сами все ночи на пролет просиживали за досовскими играми получившими благодаря эмулятору приятную графику без ужасных пикселей и отличный звук.



EMULATORS MACHINE 3 достиг апогея, он был скачан более 150 раз и по сей день считается лучшим номером из Эмуляционной Машины. Темой номера стал очень мощный и уникальный домашний компьютер Commodore AMIGA. Ему было уделено подавляющее количество страниц. Что либо добавить относительно него я не берусь – его нужно читать. Стоит только заметить, что одна из статей по недосмотру в номер попала в черновом варианте, а ее отредактированная версия продолжала покрываться виртуальной пылью на дисках винчестера.

Не обошлось и без неприятностей. Хостинг narod.ru упорно стирал третий номер с сайта и даже закрывал сам сайт из-за того, что размер журнала равнялся 5 Мб.

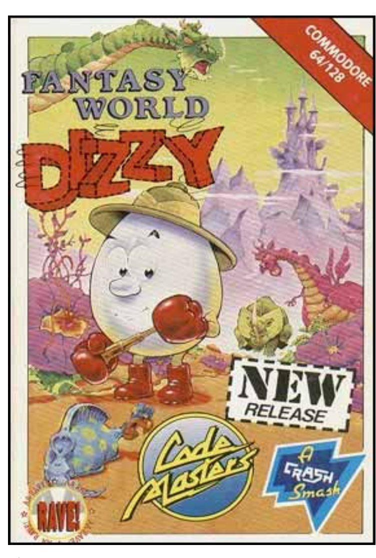
После многочисленных боев Эму-машина победила. Правда не надолго. С четвертым номером все повторилось. Четвертый номер EMULATORS MACHINE должен был превзойти все когда либо созданное Эмуляционными Машинами.





Итак, EMULATORS MACHINE 4 вышел.

В несколько первых дней журнал скачало более 300 человек. Абсолютный рекорд. После чего один товарищ, пытаясь привлечь к себе внимание и видимо не найдя другого способа, подбирает пароли, благо они были достаточно просты и начинает выдавать себя за Infinity заменив попутно счетчик сайта на 1 миллион посетителей. Потом возмущенные читатели простреливают ему голову и он падает замертво уткнувшись носом в клавиатуру, а так как в этот момент он читал сообщения в гостевой сайта EMULATORS MACHINE, его нос начинает нажимать одну и ту же



клавишу и она медленно заполняет гостевую книгу носо-надписями.

Так же он вредит всеми уважаемому сайту amiga.org.ru, заменяя новостную ленту. Что мы можем сказать о таком жалком человечишке? Назвать его фамилию? Впрочем не достойно нас опускаться до такого уровня.

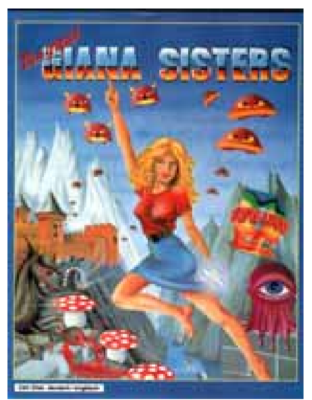
Без каких либо проблем соединившись с админом narod.ru мы отобрали управление сайтом emu-machine.narod.ru. Но решили закрыть временно сайт для изменения дизайна. Итак, в сети EMULATORS MACHINE 4 был доступен всего несколько дней. Этого хватило, чтобы установить новый рекорд.

Главной темой четвертой Эмуляционной Машины была замечательная система ATARI ST.

Последний EMULATORS MACHINE 5 вы читаете в данную секунду.

А теперь о главном.

Мы не хотели расстраивать наших читателей,но с самого начала проект Эмуляционной

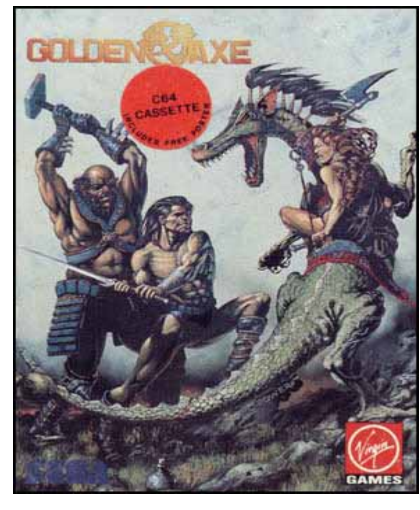


машины был рассчитан ровно на 1 год. Мы хотели, чтобы следуя нашему примеру появились новые, интересные и яркие издания. Все так и произошло, но к сожалению сфера эмуляции осталась в ведении только EMULATORS MACHINE.

Конечно же каждый номер EM – это большой труд, требующий много времени и терпения. Каждый материал – это несколько дней, а то и недель исследований и экспериментов. Подавляющее количество материалов создано мной, Infinity. При этом понятно, что все создается на бескорыстной основе, в свободное время и в ущерб иным занятиям. Но видимо настало время уделить внимание и другим проектам, ждущим своего часа. Мало кому было известно, что параллельно с EMULATORS MACHINE велась разработка журнала LINUX MACHINE. Я являются довольно давним участником sarlug - Саратовской группы пользователей ОС LINUX. На моей машине много лет живет ALT Linux улучшаемый время от времени Сизифом. Статьи об ОС Linux выходящие из под клавиш клавиатуры Infinity можно найти в «Энциклопедии Линукс» выпускаемой на лицензии, а так же на компакте с дистрибутивом Linux XP. В противовес моим статьям фаны Windows даже создали сайт «Антилинукс». О LINUX MACHINE достаточно давно было объявлено на



ЛОР (linux.org.ru) – крупнейшем линуксовом портале, но отсутствие времени отодвигало его выпуск все дальше и дальше. Видимо благодаря этому сообщению, на сайте linuxshop.ru (сайт принадлежащий издательскому дому «Компьютерра») стал издаваться в печатном (!) виде журнал посвященный LINUX. То о чем мечтали многие свершилось. Огорчает только цена на это издание – стоимость переваливает за две сотни рублей. Но при отсутствии конкурентов в этом нет ничего удивительного. Так же мои исследования в течении нескольких лет относительно программирования на Си и изучение библиотек SDL и OpenGL привели к созданию игрового движка «Infinity FX» - очень быстрого и легкого в использовании. Прообразом его можно считать Lighting Basic, о котором рассказывалось в первой версии EMULATORS MACHINE 4. В дальнейшем этот материал, хоть и имел много отзывов, был удален.



На основе данного движка сформировано сразу две команды, желающих создавать красивые и интересные шарвар-игры. В ближайшее время предпочтение будет отдано лишь одной, после чего начнется интенсивная работа по созданию кода, рендерной и рисованной графики.

Для преданных же читателей EMULATORS MACHINE, желающих и дальше иметь возможность скачивать новые номера полюбившегося журнала, мы предлагаем написать письмо на aforeve2001@mail.ru с требованием продолжить выпуск Эмуляционной Машины. При получении критического, для нас, количества писем выпуск EMULATORS MACHINE будет продолжен.

В заключение хотелось бы заметить, что журналы любят не за количество. Например, всего два номера AMIGA Guide порадовали русскоязычных фанов компьютера Commodore AMIGA, причем с промежутком в год (!) между номерами. И это не делает журнал хуже выходящих каждый месяц. Более того, каждый поклонник стремится заполучить в свою коллекцию столь редкое, и не теряющее своей информационной привлекательности, издание.



В любом случае у вас под рукой всегда останется замечательная подборка пяти номеров EMULATORS MACHINE, которые всегда можно полистать вновь, вспоминая золотые деньки редких домашних игровых компьютеров и приставок.

Еще раз Редакция EMULATORS MACHINE, и я – Infinity, поздравляем Вас с Наступающим Новым Годом и желаем счастья и добра.

iMac G3 350Mh
поговорим о красоте



Итак, свершилось. Я стал обладателем мощной и легендарной машины Macintosh. Дома прочно обосновался сверкающий, полупрозрачный с синим верхом iMac - м одель, которая перевернула представление пользователей о красоте компьютера. С выпуском iMac компанией Apple, стало возможно говорить не только о любви к домашнему компьютеру (об этом то мы сколько раз слышали от пользователей ZX Spectrum, AMIGA, Commodore 64), но и о красоте!

iMac действительно красив и элегантен. Он обладает 15" дюймовым монитором (экран великолепного качества), в котором и заключен весь компьютер. На передней панели находится щель привода CD-ROM и пара динамиков. 128 Мб оперативной памяти. MacOS 9.2. Жесткий диск на 6 Gb. Модем 56K. USB-порты.

iMac безусловно, в момент появления, стал бестселлером продаж среди персональных компьютеров в США. Ведь пользователи получали помимо красивого, футуристического даже, дизайна, возможность через минуту после включения в розетку пользоваться современным компьютером и даже легко выйти в интернет.

ПЕРВОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ.

После элементарного включения в розетку и подсоединения по USB клавиатуры к iMac-у, а прозрачной мышки к не менее прозрачной клавиатуре я услышал звук фанфар. Экран засветился белым, чуть позже на нем появилась маленькая улыбающаяся рожица. Выскочило окошко с надписью Mac OS 9.2 и побежала полоска демонстрирующая прогресс загрузки. Вопреки ожиданиям, Mac грузился довольно долго. Около минуты. Наконец появился рабочий стол с правого края которого приютились иконки жесткого диска и мусорной корзины.

Приключение началось.





ИНТУИТИВНО ПОНЯТНЫЙ



Эти слова в отношение компьютеров Макинтош можно услышать даже от людей никогда Мак не видевших. Но к сожалению, для избалованного Windows-пользователя, не все будет так просто.

Первое, на что обращаешь внимание - не русифицированный интерфейс. К сожалению - это реальность. Как мне пояснили знающие макинтошевцы - русификаторы лучше ставить такие, которые не переводят интерфейс, а то глюков не оберешься. А я, извиняюсь, уже забыл, что это вообще за зверь - русификатор - еще со времен Windows 95, привыкнув к надписям Операционной Системы на родном языке. Да и помимо самой ОС, несколько коробит использование MS WORD с английским интерфейсом.

Не в пользу интуитивности свидетельствует и создание ярлыков. Пользователи Windows легко создают ярлыки простым перетаскиванием файла. На интуитивном Маке это не так просто. Ярлык можно создать либо горячими клавишами (не спрашивайте какими, откуда новичок может их знать), либо нажав... Ctrl и щелкнув на файл. Тогда откроется специальное меню.

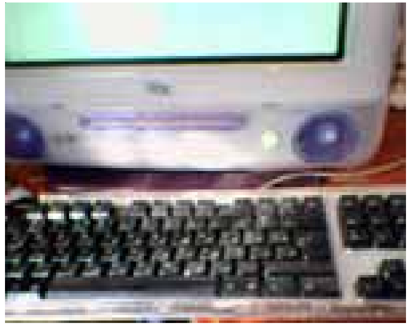
Особой интуитивности заслуживает возможность голосового управления программами. Что бы понять, как ей пользоваться, пришлось читать документацию на английском, так как все разумные действия не помогали. Более того, выяснилось что из меня никудышней англичанин (что правда, то правда) и мое произношение слова "Фотошоп" не годится. Мак был удовлетворен только услышав: Эдоб Фэтошап.

Так же очень мешает отсутствие многозадачности.

Да. Запуск нового приложения достигается, как я понял, следующим образом - предыдущее запущенное приложение сбрасывается в свап-файл, а на место него запускается новое. Finder - значок в правом углу при щелчке показывает приложения, в данный момент сброшенные в свап и может вызвать их к жизни. Даже при 128 Мб оперативной памяти это достигается не мгновенно.

ЗВУК

iMac оснащен высококачественной аудиосистемой Odyssey от знаменитой компании Harman Kardon выпускающей только хайэндовые звуковые решения для автомобилей.На официальном эйпловском сайте утверждается, что подобные колонки встраиваются в автомобили стоимостью от $50 000! Такой потрясающий звук для 3,5 сантиметрового динамика был получен благодаря технологиям разрабатываемым Harman Kardon в течении двух лет. Обещается кристальный звук и передача мощных низких частот. Так же рекомендуется приобретение ай-сабвуфера.



Помимо этого в iMac G3 встроен микрофон для распознавания речи и записи звука.

На передней панели два разъёма для наушников.

Звуковая система демонстрирует до 44.1кГц 16-



бит стерео.
Поэтому ожидания впечатлений от звука были самые радужные.
На iMac были скопированы mp3-файлы и установлен стандартный квик-таймовский проигрыватель.
Я помнил, каким потрясением был для меня качественный и красивый звук на домашнем компьютере Commodore AMIGA, когда я впервые услышал его. Здесь я хотел услышать еще более невероятную вещь.
iMac зазвучал. Проигрывалась композиция группы King Diamond с одного из последних альбомов, сжатая в mp3 128Kb.
Я услышал глухой, негромкий звук почти лишенный высоких частот, уж не говоря о низких. Порывшись в настройках проигрывателя я обнаружил регулятор высоких частот и баса. К сожалению, высокие частоты прибавились лишь слегка, а о низких можно сказать, что просто, что то изменилось в звуке. Так же громкость оказалась весьма невысокой. В общем случае, то что я услышал, могло приравняться только к самым дешевым колонкам Genius SP-205 стоимостью в 150 рублей, да и то, с большой натяжкой, а никак не к хай-эндовой звуковой системе. Для человека привыкшего слушать музыку на ПиСи через Sound Blaster Live на больших колонках это было печально. Надо признать, что при первом знакомстве с Одисей, можно подумать, что это всего лишь одна из многочисленных рекламных уловок искусно скармлиевых компанией Apple пользователям. На самом деле - запуск проигрывателя iTunes - обожаемого пользователями Макинтош расставил все на свои места. Сразу зазвучал кристально чистый и звонкий звук с ясно различаемыми стерео-эффектами. Когда же iMac был подключен к мощной звуковой системе состоящей из усилителя высшего класса Амфитон 002 и двухполосных акустических систем "Электроника-128", то первые мысли были - выход не работает. Так как прежде это все подсоединялось к Атлон 64 3000 и SB Live. При увеличении уровня громкости на ПК увеличивался шип.
Здесь же провода тянулись к Маку и стояла оглушительная тишина. Стоит заметить, что и сам Мак практически беззвучен (если не считать едва различимого звука от работы жесткого диска).
Первые же звуки чистейшего мощного соунда заставили вздрогнуть. Звуковая система Мака безусловно сразу завоевала все 5 балов по 5-ти бальной шкале. «Хармоновские» же динамики со временем полюбились за прекрасно передаваемые высокие частоты.

ЭКРАН

Экран 15" айМака имеет видимую область 13,8". Надо сказать, что таких качественных мониторов я не видел за всю свою жизнь. В свое время я был владельцем многих мониторов с различной диагональю экрана, включая и профессиональную 22” модель ViewSonic. Монитор iMac-а способен работать на 95Hz при разрешении 800x600, 117 Hz при 640x480 и 75 Hz при 1024x768. При 95 герцах монитор совершенно лишен мерцания.

Глаза спокойно смотрят на экран, не утомляясь. Про такие же ощущения я немогу сказать даже при работе на 17" мониторе Samsung 755DF при 120 Hz на разрешении 800x600. Свечение экрана iMac очень мягкое и не заставляет жмурить глаза. Надо отметить, что при 117 Hz я так же не видел разницы, экран и при 95 Hz показывал изумительно. Шрифт был очень четким, картинка сочной. iMac стоило купить даже для того, чтобы увидеть такой замечательный монитор. Может быть дело и в том, что управление монитором (яркостью, контрастностью, геометрией и тд) осуществляется через операционную систему и она видимо по умолчанию уже имеет эргономичные настройки по основным показателям.



При разрешении 1024x768 и 75 Hz было заметно некоторое мерцание, но текст оставался очень четким. Родным, у 15"дюймовых мониторов считается разрешение 800x600.
Экраном iMac-а можно восхищаться бесконечно.

ЖЕСТКИЙ ДИСК



iMac обладает жестким диском на 6Gb. И здесь повторяется та же история, что была у меня на компьютере AMIGA. Там мне хватало жесткого диска на 20 Мб. Здесь же интенсивное использование iMac в течении месяца выявило парадокс. 6Gb не просто хватало. Несмотря на установку основных Макинтошевских программ, таких как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, MS Office 98, музыки, игр и даже фильма(!), я не занял и трети объема.

У меня так же создалось стойкое ощущение, что Макинтош - это компьютер для работы. В нем многие вещи сделаны достаточно удобно и не выделяются на общем фоне, как бы подталкивая пользователя именно к работе, а не разглядыванию финтифлюшек на окошках. Интерфейс MacOS примитивен, запоминаем в первые секунды работы, после чего на него вообще не обращаешь внимания, сосредоточившись на верстке, к примеру, в кварке или любой другой работе.

ПРОСМОТР ФИЛЬМОВ

Один из вопросов, который может возникнуть в голове начинающего пользователя iMac G3 350 Mh - сможет ли эта модель Макинтоша показывать фильмы DivX (mp4)?



Надо отметить, что мне досталась очень мощная модель со 100 Mh шиной (более старые iMac имели 66Mh). К тому же все источники информации, которые мне довелось проштудировать утверждали, что революционный риск-процессор G3 значительно превосходит в быстродействии Pentium 2 и даже Pentium 3. После сопоставления тестов G3 350 теоретически должен был соответствовать P3 533-633 Mh, что в большинстве случаев достаточно для просмотра фильма.

Итак, вставляем в щель диск с фильмом "Зловещие мертвецы-2". Разрешение пожатого фильма 640x480. Запускаем квиктаймовский стандартный проигрыватель и...

Фильм идет. Наблюдаются рывки изображения и после перемотки - отставание звука. Примерно так, как шел бы фильм на Celeron 350 Mh.

Но не будем торопиться. Возможно здесь виноват 24-х скоростной привод CD-ROM, с которого запущен фильм. Для просмотра DiVX в принципе достаточно 4-х скоростного привода (проверено собственным опытом), но CD-ROM может отнимать процессорные ресурсы. Скопируем фильм на жесткий диск. После некоторого ожидания фильм оказался на винчестере iMac-а. Запускаем.

К сожалению ничего не изменилось. Видимо в каких то операциях процессор G3 действительно может превосходить Pentium 2, но в данном случае 350 Mh риск-процессора дают примерно такое же быстродействие, как и у Pentium 2 350 Mh. О просмотре фильмов DiVX на айМаке придется забыть и пожалеть о том, что вместо CD-ROM, фирма Apple не установила DVD. MPEG 2 возможно G3 350 мог и осилить.

ИГРЫ НА iMAC

Плавно переходим к теме игр. Можно сразу сказать - Макинтош - не игровой компьютер. Если пользователи Linux до некоторых пор считали, что под Линукс почти нет игр, то на классической MacOS ситуация будет еще хуже. По крайней мере мне так показалось. Поэтому начну с лучших моментов.

На iMac я запустил маковскую версию игры Heroes of Might and Magic 2. И следует сказать, что по большему счету, мне кроме этой игры ничего больше и не надо. Я глубоко убежден, что 2-я часть "Героев" - лучшая из всех частей. В ней заключен такой потенциал, что просто дух захватывает. Для тех, кто не знаком с этой великой игрой - это стратегическая игра на фэнтезийную тему. Покупаем героя, набираем ему армию и идем захватывать другие земли. В битвах применяем магию наряду с арбалетами и другими орудиями умерщвления. В эту игру можно играть годами. Макинтошевские «Герои» оставили самое благоприятное впечатление. Во дворе замка, в домиках мерцает свет, на башнях развеваются флаги. При разрешении экрана 800x600 игра идет не в полный экран, но при изменении на 680x480 занимает всю площадь экрана.

На Маке очень много карточных игр, причем сделаны они весьма тщательно.

Оставляют самое приятное ощущение. Такие трехмерные хиты прошлого, как Descent, Doom1/2, Dark Forces идут со свистом без всяких тормозов. В Десккенте следует отметить улучшенную музыкальную тему, но и минусов хватает. Куда то исчез объемный звук при пролете мимо вентиляторов в коридорах космической станции.



Так же многие двухмерные игры (например Warcraft) показывают картинку похожую на ту, что можно видеть на некоторых эмуляторах при включении графического фильтра "игл". К сожалению я этот фильтр не люблю. Игры Black Thorne и Prince of Persia имеют измененную графику по сравнению с писишной версией. В частности в Блэк Торне все персонажи рендеренные и смотрятся весьма неплохо. Но мне больше по душе старый спрайтовый вариант. В Принце подземелья стали более красочными, но была потеряна плавность игры. Но такие вечные игрушки не могут разочаровать. О трехмерных монстрах типа "Замок Вольфенштейн" упоминать не будем, так как они требуют более мощных машин, нежели iMac, да и скорее всего, MacOS X.



Несколько удручает тот факт, что практически все игры запущенные на моем iMac просили переключится из 24-битного цвета в 256 цветов. Только редкие экземпляры самостоятельно производили данную операцию в обоих направлениях. Удивило наличие на Маках черно-белых игр! Если я не ошибаюсь, то компания Apple очень серьезно относится к вопросу совместимости между своими, как очень старыми, так и новыми моделями.

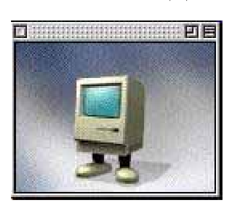
ИСПЫТАНИЕ ADOBE PHOTOSHOP И MS OFFICE

Наверное каждый слышал, что на Макинтош одна из самых известных и выдающихся программ - это Adobe Photoshop. Здесь меня, на несколько разочаровавшем к тому времени iMac, ждал такой сюрприз, которого я уже и не чаял. Увиденное полностью реабилитировало мой iMac. Скорость работы этой признанной во всем мире, графической программы для редактирования изображений оказалась ошеломительной. На риск-процессоре G3 с частотой всего лишь 350 Mh и 128 Мб оперативной памяти Фотошоп грузился настолько быстро, что казалось он всегда там был. Требовалось всего 6 секунд, которые проходили от момента щелчка мыши по



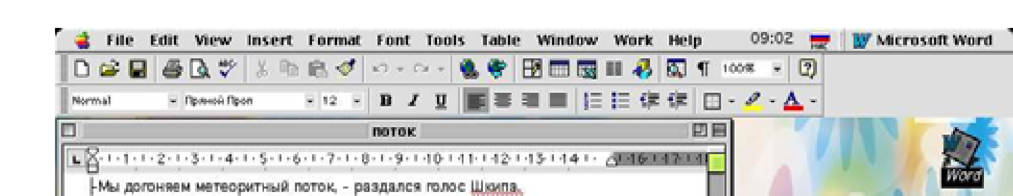
иконке и до загрузившегося приложения. На ПиСи Фотошоп славится своей весьма неторопливой загрузкой, когда при 512 Мб памяти и процессоре на 3600 Мгц пользователи сидят и наблюдают процесс. На iMac Photoshop грузится значительно быстрее, чем к примеру на Pentium 4 2000 Mh. То же самое повторилось и в самой работе с графическим редактором. Все очень быстро и приятно. Большинство клавиатурных сокращений удобней, чем на ПиСи. Работая в Фотошоп на iMac, наконец чувствуешь, что действительно сидишь за очень мощной и современной машиной. И все аспекты приобретают иной, более глубокий смысл. iMac - это машина сделанная действительно для работы! Удобная и очень быстрая в дизайнерских программах. Начинаешь благоговейно посматривать на изящный корпус Макинтоша - уж не хардварно ли выполняется на нем Фотошоп. Большинство эффектов накладывается просто мгновенно, пока картинка не превышает объем оперативной памяти. Да, те кто работал в Windows-версии помнят жуткие пальце-выкорячивания типа Ctrl+Shift+i. Дело в том, что на Маке это делается много проще, без трехэтажных символов. Большинство инструментов так же имеет свои приятные особенности. Да даже выбор разрешения картинки, когда по табуляции мы попадаем сразу в поле значений разрешения, в то время как на виндоус-версии зачем то прыгаем на выбор между пикселями и сантиметрами, имеет значение.





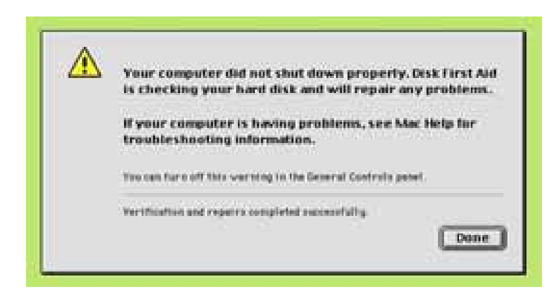
Так же был запущен MS WORD 98 Macintosh Edition. Следует ли упоминать, что в работе и загрузке он оказался быстрее писишного Word 97? Файлы создаваемые в нем на русском языке прекрасно читались в Word-е на ПиСи. А ведь на Макинтошах есть и другие важные программы, Илюстратор, Кварк Экспрес и тд.

И можно совершенно точно утверждать, что работа в них принесет море положительных эмоций, как скоростью, так и приятными изменениями. От этого так часто и приходится слышать от людей, как им здорово работать на Макинтошах и как им, сидя за экраном с улыбающейся рожицей тепло и радостно становится на душе. А с таким отношением к работе и сама работа выполняется легко и с душой.



ПРИВОД CD-ROM

Кто то возможно спросит - о чем здесь можно рассказывать? Дело в том, что iMac снабжен приводом со щелевой загрузкой. То есть диск просто подносится к тонкой щели на передней панели iMac и захваченный механизмом плавно въезжает внутрь. От людей пользовавшихся подобными приводами на PC я часто мог слышать, что диски таким образом царапаются. На iMac диск при использовании щелевой загрузки остается в идеальном состоянии. Кроме того, такой метод значительно более удобен по сравнению с классическими выезжающими по пол часа лотками. Достается диск достаточно нестандартно – либо нажимается на клавиатуре клавиша EJECT, либо иконка лазерного диска переносится мышкой в мусорную корзину на десктопе.

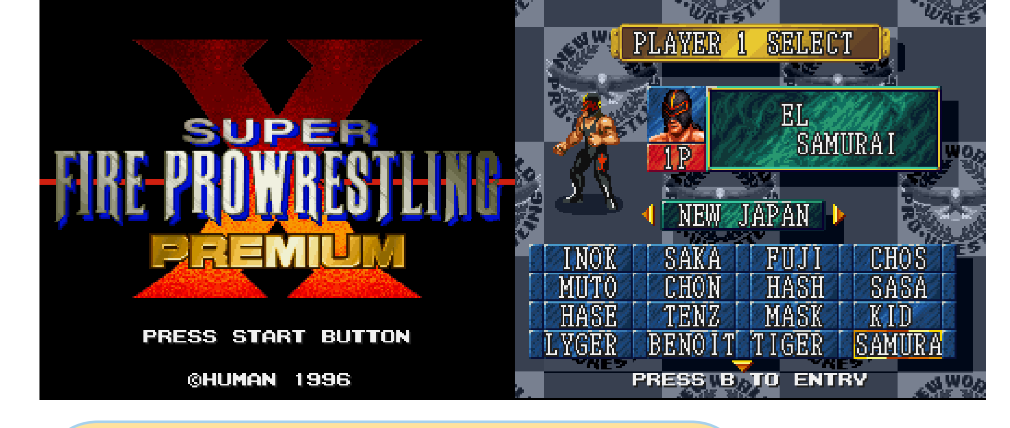


ВЫВОДЫ

Если вы дизайнер в душе, то обладание Макинтошем добавит много радости и приятных моментов в вашу жизнь. Пусть интерфейс MacOS не изобилует виньетками и прочей мишурой, работать за ним - одно удовольствие. Скорость многих программ просто безприцендентна. Можно сказать, что все сделано просто и со вкусом. Жаль только имеет место неумеренный ПиаР компании Apple и раздутое самомнение. Но поработав некоторое время за Маком, понимаешь, что все это имеет смысл. Более высокая цена на самом деле предоставляет в ваше распоряжение один из самых надежных и качественных компьютеров в мире, который имеет срок морального устаревание в 2-3 раза больший, чем PC. Другой плюс – старенькие Маки сегодня можно купить по бросовым ценам, которые и ценами назвать – язык не повернется. Скорее подарки для творческих людей.

В целом за компьютером приятно и удобно работать. Запуск его сопровождается только положительными эмоциями. Хотелось бы пожелать, чтобы каждый читатель посидел хотя бы часок за красивым, быстрым и удобным iMac-ом и улыбнулся.





1) Серия игр "Fire ProWrestling".
2) "Super Fire ProWrestling X Premium."
3) Создание своего бойца в "SFPWX Premium".
Автор: Голенков Леонид.
Специально для "EMULATORS MACHINE".

1) Серия игр "Fire ProWrestling".

Не стану скрывать, я - самый настоящий фан реслинга! Я обожаю все виды бойцовских соревнований. Начиная мягкими стилями карате, где участники, по сути, лишь только обозначают все свои движения, до жестоких сражений в клетках, заканчивающихся, как правило, первым точным ударом, либо умело проведенным заломом. Первое мое знакомство с этим видом спорта, произошло осенью 1998 года, благодаря русско-вещающему телевизионному каналу "ТНТ", транслирующему записи передач из Америки. Тогда, моему восхищению не было предела! Бои были настолько зрелищны и интересны, что я просто не мог оторваться! Хорошо помню, как впервые, наблюдал за мастерскими движениями Sting-а, проводившего свой яростный "Укус скорпиона" или зубодробительный "Расколи алмаз" в исполнении самого Diamond Dallas Page-а! Hollywood Hogan, Ric Flair, Kevin Nash, Bill Goldberg... Да, эти парни умеют делать настоящее реслинг-шоу!!!

Но, несмотря на все те радостные минуты, что дарила мне каждая воскресная передача, душе всегда хотелось чего-то большего, хотелось, чтобы праздник длился немного дольше, а реслинг был для меня - всегда праздник! Вот тогда и появилась на свет, необычная мечта о том, что было бы здорово, если бы ты мог сам выбирать время, место, правила, а так же и участников поединка! Оказалось, что для ее воплощения надо лишь очень немногое, а именно эмулятор "ZSNES" или "SNES9X" эмулирующий игровой компьютер - приставку "Super Famicom/ SNES" и ром с игрой "Super Fire ProWrestling X Premium".

Говоря о "Fire ProWrestling", следует отметить, что это не одна, а целая серия, история которых насчитывает порядка десяти лет, игр. Выпускались они, японским издательским домом "Human Entertainment", который параллельно со своей основной задачей и занимался их разработкой. Самая первая часть о бойцах-профессионалах, выходит в уже очень далеком 1989 году, на консоли "NEC PC Engine" или как её

называли в Америке - "Turbo GraphX 16". Но, несмотря на то, что для тех времен, это была новейшая игровая система, обладающая передовой графикой и неплохими звуковыми возможностями, игра получилась почему-то довольно слабая, я бы даже сказал невзрачная. Хотя здесь, стоит сделать небольшую поправку. Слабая и невзрачная она получилась только по части графического и музыкального оформления. Игровой процесс же был в большей степени интересен, и привлекал своим необычным и новым подходом. Особого



внимания заслуживает боевая система игры, основы которой остались нетронуты на протяжении всего выпуска "Fire ProWrestling" серии (1989-2003). Система базировалась на времени. В момент сцепления реслеров друг с другом, первый из игроков, среагировавший на происходящее и нажавший нужные клавиши - применял какой-либо прием из своего арсенала. Интересным фактом является то, что уже



первая часть внесла в дальнейшую серию игр, незыблемую традицию - изометрическую проекцию ринга. Этот прием позволил получить, некое ощущение псевдотрехмерности, хотя почти все спрайты и анимация были созданы в стандартной 2D перспективе. Отметим, что персонажи "Fire ProWrestling" - это модели настоящих существующих реслеров, поэтому содержание краткой информации о каждом, стало также неотъемлемой частью серии. В первой выпуске всего было очень немного, но количество бойцов по тем временам, не могло не поражать - 16 человек! Каждый имел уникальные физические параметры и набор приемов схожий с реальным образцом. "Fire ProWrestling" поддерживал игру до 4 человек, при командных сражениях!!! Кроме того, присутствовал обязательный атрибут любого реслинг-шоу - возможность ведения боя вне ринга. Правда, делать это стоило очень и очень осторожно, ведь за пределами, помимо основного, вас могли поджидать и другие противники. А в битве "2 на 2", напарник отчаянно пытался придти на помощь, позабыв обо всех правилах и ограничениях, лишь только у вас начинались проблемы с командой соперника. Было всего 3 режима игры: стандартный 1 на 1 ("Single"), стандартный 2 на 2 ("Tag") и расширенный 5 против 5 ("Elimination").

Вторая часть выходит в 1991 году, также на "NEC PC Engine". Полное называние "Fire ProWrestling 2nd Bout". Чем же она могла порадовать игрока? Первое что замечаешь - это "зажигательный" sound track на заставке, дающий надежды на то, что и все остальное стало на порядок лучше. Но, увы... Музыка то, действительно возросла, а вот графика так и осталась на своем прежнем низком и разочаровывающем уровне. По правде сказать, графика довольно долго будет оставаться одним из слабых мест серии, но это не помешает играм завоевывать все новых и новых поклонников по всей Японии. Хочется отметить еще одну деталь, так или иначе относящуюся к графике - детализацию. И здесь, ровно, как и во всех последующих играх, она неплоха. Полные трибуны ревущих анимированных



болельщиков, что-то бормочущие за своим столом комментаторы, огородительные решетки, о которые так приятно разбивать в кровь своих оппонентов, вспышки фотокамер... Очень порадовало звуковое сопровождение.
Особенно мне понравился звук пружинящего, после падения на него, ринга. Голос судьи стал ясен и разборчив, а стонущие во время залома бойцы, больше не напоминают чириканье стайки отряда пернатых. Количество бойцов не увеличилось, их по-прежнему 16. Обилие приемов также оставляет желать лучшего, хотя их и достаточно для проведения хороших впечатляющих матчей. Портреты сделаны довольно неплохо. Среди персонажей появились звезды, известные за пределами Японии. Это Hulk Hogan и The Warrior. Игровой процесс остался схожим, однако мною были замечены и некоторые существенные различия. Например, появилась возможность регулировать продолжительность и количество матчей, а также запрещения битвы вне ринга. Режимов игры увеличилось, теперь их 4. Нововведением стал турнирный режим ("Super tournament"), где все имеющиеся бойцы сражаются за кубок чемпиона по принципу: проиграл - вылетел.

В том же '91 году выходит первая версия "Fire ProWrestling" для системы "Super Famicom". Скорее всего, именно по этой причине, разработчики и решили добавить в название игры приставку "Super". Ну что же, хочется заметить, не зря! Всё в действительности, во много раз, превосходит версии на "PC Engine". Графика наконец-то шагнула в лучшую сторону, музыка тоже не подкачала. Конечно, графически игра была еще довольно слаба, но по сравнению с "2nd Bout" это было что-то! Большие красочные спрайты, прорисованное окружение, в сочетании с хорошими звуковым и музыкальным сопровождением - наверняка надолго остались в памяти прошедших ее игроков. Единственным существенным недостатком, пожалуй, являлось, как и прежде малое количество промежуточных кадров анимации, но общее впечатление от игры это не портило.



Каких либо глобальных изменений в плане "gameplay"-а, при переходе на новую платформу, игра не приобрела, но в полной мере впитала в себя все созданное ранее. А это - удары, заломы, перехваты, уходы... Бейте своего врага руками и ногами до тех пор, пока он не упадет, а затем скорее применяйте болевой прием и... Победа у вас в кармане! Число бойцов "SNES" - 21, против 16 "2nd Bout-a". Наконец появился режим, лично мне которого, очень не хватало - режим обучения. В светлом тренировочном зале вас с легкостью научат основам и тактикам

нелегкой жизни настоящего реслера. Есть режим-турнир, где после выбора числа участников, начинается игра по принципу: каждый против каждого, а победа присуждается за начисленные во время турнира очки.

Хочется отметить, что ранние игры серии, имеют одну общую особенность- все они довольно кровавы. Кровь присутствует почти в каждом поединке. Но

именно это и поразило меня, когда я впервые играл в версию, разработанную для "Sega Genesis".

Год 1992. "Human" выпускает сразу 3 игры "Fire ProWrestling", причем делает их на различные игровые консоли. Начнем с "Sega Genesis" версии. Признаться честно, мне за нее немного обидно. Обидно за то, что используя такие богатые возможности "Sega", эта игра не смогла подняться на те же высоты, что и ее предшественница - прошлогодний "SNES" выпуск. А ведь все средства для этого имелись. Ну и что, что цветов меньше, всё остальное зато на уровне! Но по непонятным мне причинам, для этой консоли, разработчики "Human Entertainment", улучшать ничего не стали. Руководствуясь видимо правилом, что необходимого уже достаточно. В итоге "Огненный ПроРестлинг" получился довольно своеобразным. С одной стороны, он был лучше "PC Engine" версии, с другой - безоговорочно уступал версии для "Super Famicom", а с третьей, содержал что-то свое, уникальное и красивое, чем еще не располагала ни одна другая игра серии. Количество бойцов пошло на убыль, теперь их только 12. Больших изменений в лучшую сторону это не произвело, но каждый научился издавать боевые выкрики, в духе известного "Кий а"! Появился новый вид атак: прыжок на лежачего оппонента с разбега. Очень зрелищная атака!!! Добавилась возможность выбирать между 3 стандартными уровнями сложности: легкий "Easy", средний "Normal" и тяжелый "Hard". Радует своей красотой музыка - 20 "зажигательных" track-ов. На выбор 4 основных режима игры, среди которых следует выделить "Handi-cap". Испытайте свои силы в борьбе против двух, и докажите свое непоколебимое право называться сильнейшим!!!



Теперь перейдем к версии для "NEC PC Engine". Полное название игры - "Fire ProWrestling Legend Bout" и на этой консоли, это была уже 3 часть данной серии. В отличие от выпуска для "Genesis", дела тут обстояли куда более респектабельнее. Первое, что бросается в глаза - это то, что наконец и на "PC Engine" можно было наблюдать вполне приемлемую графику. В действительности графика была почти также хороша, как и в прошлой "SNES" версии. Музыка до того же уровня явно не дотягивала, но и хуже чем в "2nd Bout"-е не стала. Невероятным прорывом явилась возможность создавать и использовать в игре своих собственных персонажей, сохраняя их при этом в 4 специальные слота памяти. Графически, для этого дела, многое конечно не отводилось, но зато параметров можно было выставить целую кучу. Портреты бойцов перенесли, в так сильно любимый всеми японцами, "Anime" стиль. На выбор множество режимов и настроек для 1-4 игроков!!! Эта игра явилась последним выпуском для данной консоли, и на мой взгляд, она достойно завершила начатое 4 года назад.



Приставка Super Famicom. Название второй части игры, разработчики оставили идентично первой, только в конец двойку добавили. Да и сама версия большей частью

походила на предыдущую. Как и прежде вас ожидают жестокие схватки, подготовленные противники, множество новых приемов и давно полюбившиеся режимы. В общем, море бойцовского удовольствия гарантированно!!!

Интересным фактом является то, что в 2 первых SNES версиях использовалась специальная система паролей, дающая игроку возможность продолжить прохождения игры, даже после выключения приставки.



Год 1993. Осталась лишь одна консоль, на которую разработчики "Human Entertanment" продолжали выпуск серии. Я полагаю, это не было случайностью. К тому времени, игровая система Super Famicom захватывает порядочный процентов японского рынка видеоигр. Поэтому, выпускать игры на другие платформы, имея перед собой такие перспективы, было бы просто бесмыслецей. В итоге выходят две новинки - "Super Fire Prowrestling Easy Type" и "Super Fire Prowrestling Final Bout". Скажу сразу, внешне это одна и та же игра, но немного разобравшись... Ха... Число реслеров "Easy Type" зашкаливает. Их теперь 64!!! И это притом, что каждый сохранил свои уникальные и графические данные. Вот, это я и называю, достойным словом - прогресс!!!



Число же реслеров "Final Bout-а", только 56 человек. Но постойте! В чем же дело? Ведь дословно "Easy Type" переводится как "легкий тип". Почему же в версии с более полным и приемлемым названием, имеем меньшее количество бойцов? А вот и не меньше! Весь фокус заключался в том, что в "Final Bout" версию, разработчики встроили редактор собственных персонажей, как и в последней части для "PC Engine", у них ведь даже и названия схожи. Но сейчас, слотов памяти стало в 3 раза больше - целых 12! Создай и играй! Согласитесь, такая возможность, мало кого оставит равнодушным. Что касается



локальных изменений, они тоже присутствуют. Геймплей стал намного лучше. При выборе персонажа открыто, указаны 3 его основные параметра: атака, защита и скорость передвижения. В плане графики всё осталось по-прежнему, но более новую и приятную форму приняли фигурки бойцов. Наконец-то решена проблема анимации, все стало выглядеть плавно и естественно. Музыка - стандартные JPOP и JROCK направления.

Год 1994. Разработчики с новыми силами взялись за продолжение и развитие "Fire

ProWrestling" серии. На этот раз, они решили продемонстрировать миру две стороны спортивной медали, а точнее ее мужскую и женскую половины.

Игра о женщинах-борцах называлась "Super Fire ProWrestling All Star Dream Slam" и могла сразу привлечь внимание игрока оцифрованными фотоснимками с одного из японских чемпионатов. Кстати, портреты девушек выполнены также в виде фотоснимков. Настоящий подарок фанам!!! Ребята из "Human" как следует подшлифовали движок, подняв его ещё на пару ступеней вверх. Появился интереснейший режим под названием "Королевская битва".



4 девушки сражаются за право называться сильнейшей, но лишь одна из них получит этот титул. Ещё, я заметил пару портретов, представляющих собой тень - это заблокированные персонажи. Открыть их вы сможете лишь после прохождения всей игры. Думаю, есть смысл попробовать!!!

Мужская версия была ничуть не хуже. "Super Fire ProWrestling Special"- это хороший пример, когда громкое название, полностью оправдывает всё внутреннее содержание игры. Стоит только взглянуть на заставку, чтобы понять насколько сильные чувства вложены создателями в их новое детище. Сквозь туман, навстречу своей судьбе, бежит крепкого телосложения мужчина. Что ждет его впереди? Полностью изменилась манера поведения бойцов, управляемых компьютером. Если раньше, они довольно глупо, просто двигались на противника, то теперь как в настоящей схватке - секунда ожидания, неожиданная атака!



Режимов игры, сколько душе угодно! Но самый необычный - режим истории. Начните свой путь от банального новичка и станьте профессионалом в своем деле.



Красивые заставки и продуманные диалоги, не дадут вам скучать, и позволят в ещё большей степени окунутся в атмосферу этой поистине замечательной игры.



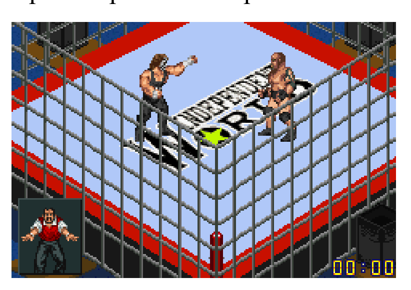
Наступил 1995. Миру подарено еще 2 игры серии. Как и в предыдущем году, создатели вновь посвящают одну из них "слабому" полу. Но на этот раз, это было что-то совершенно иное: новое хорошее, впечатляющее... Все прорисовано настолько детально, насколько вообще могло быть возможным для 16 битной "Super Famicom" системы. Бои наполнены невообразимой красотой и грацией, доступной только женщинам, с их неповторимыми формами и очертаниями. Женские бои не похожи на

мужские, здесь все основано не столько на силе, сколько на ловкости. Соответственно и приемы обладают своей спецификой: таскание за волосы, длинные ногти, размашистые пощечины... Однако смотрится это, не менее увлекательно. Ведь все атрибуты реслинга сохранены, правда и потерпели некоторые изменения. Называлась женская версия "Super Fire ProWrestling - Queen's Special".

Мужская версия называлась "Super Fire ProWrestling X", но подробнее о ней, уважаемые читатели, смотрите ниже.



Следующая версия, о которой я хочу рассказать, выходит многим позже в 2001 году. Ее название "Fire ProWrestling A". Консоль этой игры "Game Boy Advance". Самым большим потрясением явилось то, что игра наконец-то была выпущена и в США. Что же заставило разработчиков, после долгих лет игровой изоляции, наконец открыться. Причина крылась в довольно печальном известии. Дело в том, что к тому времени, компания "Human Entertainment" разорилась и вынуждена была закрыться. На смену пришли ребята из "Spike".



У них видимо были свои взгляды на то, как правильно делать деньги, ну а мы в свою очередь наконец-то смогли насладиться в большей мере понятной английской версией. Реслинг для "GBA" являлась клоном вышедшей годом раньше "Sony Playstation" версии. Поэтому, не стоит расстраиваться, если вам так и не удастся найти вожделенный "CD" на рынках вашего города, а вероятность этого действительно велика, скорее подключайтесь к "Internet" и качайте 4 Мб незабываемого удовольствия. Но вернемся непосредственно к ресленгу. Да много воды утекло с тех пор... Эта версия упорядочила и преумножила все достоинства долгой дороги "Fire ProWrestling" серии, и могла бы стать лучшей на сегодняшний день картридж-версией в плане эмуляции, если бы не одно но...

Низкое разрешение "Game Boy" системы напрочь отпугивает большинство желающих опробовать эту игру на своем компьютере. Даже такие сильные фильтры как "Advance MAME scale 2X" и "hq2x", "lq2x", распологоющиеся в арсенале эмулятора "VisualBoyAdvance", не в состоянии изменить этого мнения. Не спорю, на самом "Game Boy Advance" это смотрится замечательно, но на большом экране монитора... Можно конечно попробовать поиграть в окошке, но не все согласятся на такое. Так что же все-таки изменилось. Первое, как я уже сказал - упорядоченность. Появились специальные режимы игры: реслинг-шоу, где нельзя использовать запрещенные приемы, и бои в клетке (так называемом восьмиугольнике), где возможно все. Еще был режим сражений в клетке под напряжением и несколько вариантов королевской битвы: стандартный, бесконечный, остаться на ринге. Второе - особенности. Всех бойцов можно переименовывать и переносить из группы в группу. Более 150 уникальных реслеров,

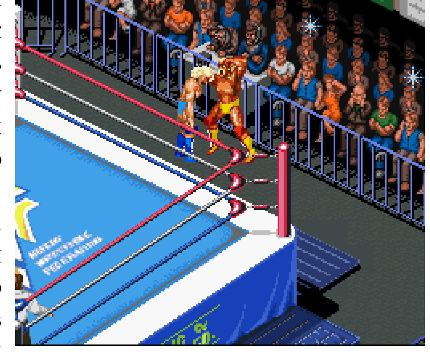


плюс 77 можно создать самому. Более 1200 различных приемов, все они доступны при создании собственного бойца. 7 различных игровых режимов. Возможность подключения 4 игроков для игры одновременно, через специальный адаптер. В отличие от предыдущих версий, эта - почти полностью избавилась от своей аркадной части, и получила гордое название - симулятор.

Через некоторое время выходит вторая версия игры. Название японской версии "Final Fire Pro Wrestling". Как и в предыдущих случаях, вторая часть почти полностью копирует первую, кроме приятного исключения. В японской версии был встроен специальный "экономический" режим с элементами менеджмента, а в английской - режим "Iron man road", где с изначально малым количеством бойцов, следовало открыть всех остальных. Еще игры серии присутствовали на консоли "Sega Saturn". Их названия "Fire ProWrestling S 6 Men Scramble" и аркадная "Blazing Tornado". Еще, вышедшая в 2001 на "Sega Dreamcast" - "Fire ProWrestling D". К сожалению мне мало что известно об этих версиях, ровно как и о вышедшей годом раньше "Fire ProWrestling G", для консоли "Sony Playstation". Завершила серию, выпущенная в 2003 году, игра "Fire ProWrestling Z" для "Sony Playstation 2".

2) "Super Fire ProWrestling X Premium."

Итак, дорогие читатели, если первая часть моей статьи имела более описательный характер, знакомящий вас с потрясающим миром "Fire ProWrestling" серии, то вторая, бесспорно, является практическим руководством, на мой взгляд, лучшей картридж версии - "Fire Pro Wrestling X Premium". Эта часть будет полезна, как и новичкам, видевшим игру впервые, так и игрокам со стажем, у которых еще остались какие-либо вопросы. Первое о чем хочется вам рассказать, что существует 2 типа этой игры. Обычный - "X" тип, и "X Premium". Последний вышел годом позже, и отличалась от первого только революционным объемом слотов памяти, для хранения в нем созданных персонажей. 80 против 16! Далее я не стану перечислять все достоинства и возможности игры, так как их действительно очень много. Скажу лишь, что число реслеров теперь стало более 100, а количество доступных техник перевалила за цифру 500!!!





Теперь представим, что вы скачали rom, загрузили эмулятор (я предпочитаю "ZSNES", с использованием фильтра "2X sal engine" и обязательной вертикальной синхронизацией "VSYNC") и начали играть. Первое, что вы увидите после пары демонстрационных вставок - это предлагаемые на выбор игровые режимы. Что же выбрать!? Начнем по порядку.

Первый из предлагаемых - "World championship". В этом режиме вам придется сразиться за титул со всеми имеющимися в игре реслерами. Между матчами можно сохранить



свой прогресс. За победу над противниками вы получаете определенное количество очков. Очки нужны для того, что бы продолжать участие в чемпионате. Поясню, за нестандартные способы победы, дают меньшее число очков. За что же дают очки? 5 очков вы получите если, провели удержание и судья отсчитал три удара о ринг. Если провели болевой прием и враг сдался. Либо если во время сражения, нокаутировали своего противника. По последнему пункту, хочется дать один небольшой совет. Не пытайтесь что-либо делать с уже отключенным от сознания бойцом. От любого вашего движения, он очнется и продолжит поединок. 4 очка вы получите, если враг нарушил правила, либо не успел за отведенное судьей время, вновь оказаться на ринге. Побеждать можно как в одиночном прохождение, так и в
прохождение с напарником. Тогда, количество нужных для победы матчей сократиться вдвое. После прохождения всей игры, появляется возможность участвовать в новом привилегированном режиме.



Второй режим "One night dream match". В этом режиме можно провести любой поединок, установив свои правила проведения матча. Если говорить подробней, следует обратить особое внимание на всевозможные установки доступные здесь. В них и заключен весь смысл. Об этом, читайте чуть ниже.

"Exciting tournament". В этом игровом режиме, вы будите иметь возможность проводить свой турнир, основанный на принципе: проиграл - вылетел, при участии от 3 до 16 игроков. Имеется возможность сохранения между матчами.

"Mega fight league". Это режим, в котором, каждому из участвующих персонажей (от 4 до 32) придется сразится с каждым. По результатам матчей, бойцы получает определенные очки. Победа присуждается набравшему более остальных очков.

"5 на 5 elumination match". В этом режиме сражаются целыми командами, но не все вместе. Смысл заключен в том, что с каждой стороны бойцы выходят для участия в одиночных сражениях. Потери, полученные в одном поединке, переносятся и на другой. Можно создать свою команду или выбрать из двух десятков готовых.



"Hyper battle royal" или привычнее говоря "королевская битва". На ринге находятся сразу 4 оппонента, и победитель здесь может быть только один.

"Title match". Это особый, привилегированный режим - бои за титул. Участвовать в нем возможно лишь после получения первого пояса в "World champion-

ship". Победивший там боец, автоматически получает возможность продолжить свою карьеру, и сразится еще за 2 престижных титулах. После окончательной победы в этом режиме, вам становится доступно множество игровых бонусов. Позволяющих с большей силой почувствовать всю уникальность и притягательность "Fire ProWrestling X Premium". Теперь я хочу рассказать о возможных игровых опциях. Как отмечалось ранее, игры серии не издавались за пределами Японии вплоть до 2001 года. Следовательно, все надписи будут в виде непонятных азиатских иероглифов. Но не стоит расстраиваться, добрые люди уже давно перевели эту версию на английский. Патч переводящий игру, можно будет скоро скачать в разделе дополнения на (http://www.emu-machine.narod.ru/).



Теперь рассмотрим доступные опции.

"VS Mode". В этой опции задается число участников поединка. Помимо количества, указывается сколькими из них, будет управлять компьютер, а сколькими человек.

"Rules". Оговаривает условия, нужные для победы в поединке. Это может быть 2 или 3 удара о ринг судьи плюс подчинение, либо только подчинение, путем применения удушающего либо болевого приема.

"Time". Устанавливает продолжительность поединка. По истечению времени будет объявлена ничья "Draw".

"Matches". Устанавливает количество матчей. Может принимать значения 1 или 3.

"Ring". Выбор места проведения боя. "Random" позволяет выбрать произвольное место.

"COM LVL".Уровень сложности (COM LEVEL). Может принимать значения от 1 до 8.

"COM SKIP". Пропускает поединки, проходящие только под управлением компьютера. Применяется в турнирных режимах. Может быть как в неактивном "OFF" состоянии, так и активном, отсчитывающим нужное время показа "5S-60M".

"Referee". Выбор судьи текущего матча. На выбор 4 рефери:

Leon Sanders - официальный рефери "HWA". Выполняет все стандартные правила.
Panther Tottori - рефери любительской лиги реслинга.
Joe Hiroshi - старший рефери.
Mr. Mizunaka - рефери судящий поединки, проходящие в "UWH" стиле.
Каждый из судей, по-своему выполняет возложенные на него обязательства.

"IN ROPES". При установке этой опции в положении "OFF" (отключена) судья не станет "разрывать" залом либо болевой прием, проходящий на близкой дистанции к канатам.

"LMBRJACK". Реслер автоматически возвращается на ринг, оказавшись за его пределами.

"NO TAG". В боях типа "Handicap" (1 против 2) и "2 на 2" бойцы не выходят на ринг по очереди (один на ринге, другой за канатами), а участвуют в поединке вместе.

"CUT PLAY". Опция служит для парных матчей. Позволяет второму участнику, находящемуся за канатами, приходить на помощь напарнику, в моменты заломов и удержаний.

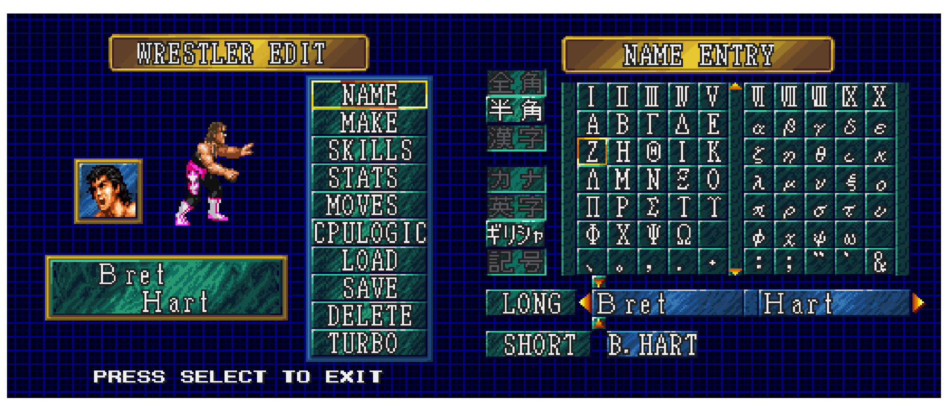
"DQ". Если отключить эту опцию, судья не будет отсчитывать 5 секунд, во время

проведения запрещенных приемов. "COUNTOUT". Время возможного нахождения за пределами ринга. По истечению - немедленная дисквалификация.

3) Создание своего бойца в "SFPWX Premium".

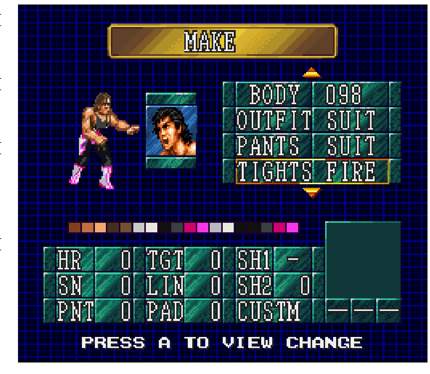
Выше, я описал основные возможности предоставляемые нам "Super FireProWretling X Premium", но самое главное - суть игры, таиться в ее персонажах, участниках поединков. Основное затруднение, при первом знакомстве, у меня вызвал пункт "создание своего бойца". Так получается, что рано или поздно вам уже будет не хватать, того количества человек, которым располагает игра, тогда и приходит на помощь режим "Wrestler edit".

Все реслеры этой версии разделены на специальные группы: "New Japan", "All Japan","Michinoku","WWC"... Созданные вами персонажи переносятся в специальную группу "Edit". Помните, что на создание навыков реслера, отводиться



ограниченное количество очков, распоряжайтесь ими с умом. "Name". Первое что от вас потребуется при создании - это дать вашему новому реслеру полное, а также короткое имена. На выбор дается несколько шрифтов, один из которых содержит большую часть букв русского алфавита. При некоторой сноровке, имена можно вписать и по-русски.

"MAKE". В этом разделе вы будите создавать вид вашего персонажа.
"face". Выбор портрета персонажа.
"pose". Выбор стойки во время боя. Но выбор 7 различных стоек.
"body". Позволяет выбрать готового, для дальнейших изменений реслера.
"outfit". Выбор верхний части одежды реслера (грудь).
"pants". Выбор средней части одежды реслера (пресс).
"tights". Выбор нижней части одежды реслера (ноги до колен).
“pads". Наколенники.
"shoes1". Выбор нижней части одежды реслера (ноги после колен).
-"shoes2". Обувь.
"body". Размер вашего реслера.
"chest". Размер груди.
"abs". Размер живота.
"thigh". Размер верхней части ног (до колен).



Кроме всего на каждый атрибут реслера можно установить свой цвет.

"SKILLS". Умения.

- "wrestler". Тип реслера (нападение).

1. "orthodox". Стандартный про реслер.
2. "technician". Техничный.
3. "amateur". Любитель.
4. "ground". Превосходство на земле.
5. "lucha". Быстрый подвижный.
6. "Shoot". "UWF" стиль.
7. "fighter". Боец.
8. "Grappler". Сильный в схватке.

- "counter". Тип реслера (защита).

Все, как и в нападение кроме:

1. "strong". Стандартный про рестлер.
3. "power". Мощный.
4. "bedlam". "Heel-style" реслер.

- "recovery". Обычный уровень восстановления.
- "recovery cut". Уровень восстановления после момента атаки.
- "speed". Скорость персонажа.
- "climb". Скорость вбирания на вершину борта.
- "critical". Группа специальных возможностей и атак.

1. "submission". Возможность накаута "KO" от подчинения.
2. "ground". Улучшена удерживающая техника.
3. "suplex". Возможность накаута от сильных бросков наподобие "powerbomb".
4. "power". Улучшена техника, рассчитана на силу.
5. "hit". Возможность нокаута от сильного удара.

- "rope stop". Автоматическое хватание за канаты, во время принужденного бега.
- "ring count". Указывает вашему бойцу, управляемому компьютером, после какой секунды следует возвращаться на ринг.
- "team work". Указывает насколько быстро, напарники будут менять друг друга.
- "jump outside". Атакующие прыжки за пределы ринга.
- "run up post ". Предоставляет возможность взбираться на вершину борта с разбега.
- "music". Выбор музыкального сопровождения боя.

"STATS". Расстановка физических возможностей персонажа.



"offens". (Нападение).

- "thrust". Атаки руками.
- "kick". Атака ногами.
- "Throw". Броски.
- "joint". Большая подвижность, гибкость.
- "submis". Подчинение.
- "flying". Атаки в прыжках.
- "rush". Толкающая сила.
- "arm". Используется при сжимающих техниках.
- "tech". Знания техники.
- "ruff". Запрещенные приемы.

"defens". (Защита).

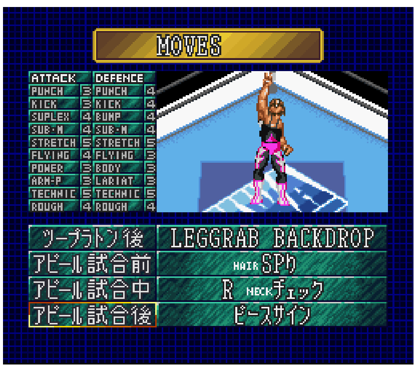
- "hit". Защита от ударов руками.
- "kick". Защита от ударов ногами.
- "basic". Общая защита от ударов и бросков.
- "jont". Против "joint"-сжатий.
- "submis". Против подчинений.
- "flying". Против атак с воздуха.
- "tough". Против "full body" атак.
- "lariat". Против "lariat" атак.
- "tech". Используется для остановки либо перехвата атак противника.
- "ruff". Против запрещенных атак.
- "nk". Против атак в область шеи.
- "upper". Против атак в область плеч.
- "hip". Против атак в область бедер.

"Movies". Движения.

В данном разделе вы выбираете различные виды техник для вашего персонажа. Смысл сражения "Fire ProWrestling X Premium", заключен в трех уровнях атак, используя которые вы и должны добиться победы. Проведу обозначения в соответствие с кнопками на "joypad"-е:

Кнопка "Y" (+ направление)- атака 1-ого уровня.

Кнопка "B" (+ направление)- атака 2-ого уровня.



Кнопка "A" (+ направление)- атака 3-ого уровня.

Кнопка "X" + направление - принужденный бег.

Кнопка "L" - приветствие 2.

Кнопка "R" (+ направление)- только в команде либо в "handicap". Захват противника, (поднять на плечи).

Атаки 2 и 3 уровней более действенные, но и требуют больших усилий со стороны проводящего. Поэтому вначале стоит ослабить оппонента применяя первый уровень атак. Но и не стоит всегда работать по схеме 1-2-3. Можно, после немногих бросков начального уровня, сразу применить зажим либо бросок уровня 3, нанеся этим существенные потери здоровью противника. Находясь на вершине борта, существует 2 вида атак: на лежачего и стоячего оппонента.

Выбирать приемы не сложно, вам будет указана комбинация кнопок, а вы должны подобрать к ней прием. Всего может получиться до 54 различных техник и 3 приветствий на одного человека!!! Это потрясающе!!! Создайте себе неповторимого воина!!! Но на самом деле, здесь все более продуманнее, чем может показаться на первый неопытный взгляд. Каждая сведущая атака дополняет предыдущую. Поэтому всегда обращайте внимание на то: куда (на живот либо спину), с какой стороны, насколько далеко, как надолго упал от вас оппонент. Ведь от следующих действий зависит исход матча.

"CPU LOGIC". Логика поведения бойцов управляемых компьютером -это наиболее важная и самая продолжительная из установок создания. Ваша задача, указать в процентном соотношении как должен вести себя персонаж во время поединка. Перед тем как описывать доступные возможности, я хотел бы дать небольшой совет. Не стоит делать из будущего борца, предсказуемого соперника. Я имею в виду, что не

стоит сводить часть установок в 0%. Оставьте хотя бы небольшой шанс на удачу. 4 или 8% могут запросто сыграть свою роль, и переломить весь ход поединка.

"walking 1,2". Передвижение в время матча. 1 - это передвижение в начале матча, 2 - в середине. Далее, суть цифр сохраняется.

"grapple". Сцепляться.

"fight". Использовать обычные удары.

"stall". Простаивать. Не атаковать, держадистанцию.

"grapple 1,2,3,4". Указывает, какие именно приемы, установленные ранее, следует использовать во время матча. Установки указаны в соответствии с кнопками "joypad".

"opp on back 1,2,3". Указывает, что делать с лежачим на спине оппонентом.

"opp on face 1,2,3". Указывает, что делать с лежачим на животе оппонентом.

"pickup". Поднять лежачего соперника.

"roll him". Перевернуть (перекат со спины на живот, обратно).

"torso". Атака в уровень торса.

"leg". Атака в уровень ног.

"finish". Использование завершающих поединок тактик (удержания, либо подчинения).

"pin opp". К сожалению, этот параметр мне не известен. Принимает процентные соотношения "да" и "нет".

"opp dazed 1,2". Устанавливает действия на время, усталости и беспомощности противника.

"go behind". Оказаться позади соперника.

"use a". Использовать атаку, относящуюся к кнопке "a".

"wait". Ждать.

"rope attack 1,2". Атаки во время бега. (Твоего либо соперника). Установки указаны в соответствии с кнопками "joypad"-а.



"opp in corner 1,2". Усталый и беспомощный соперник в углу ринга. Установки указаны в соответствии с кнопками "joypad"-а.

"back counter". Во время захвата персонажа противником сзади. Установки указаны в соответствии с кнопками "joypad"-а.

"back grapple 1,2,3". Атака противника сзади. Установки указаны в соответствии с кнопками "joypad"-а.

"opp out". Действия, во время нахождения оппонента вне ринга.

"go out". Также выйти за пределы.

"dive". Прыжок на оппонента за ринг.

"run dive". Прыжок на оппонента за ринг, с разбега.

"wait". Ждать.

"climb ropes". Забираться на вершину борта. Принимает процентные соотношения "да" и "нет".

"top rope". Действия, используемые на вершине борта. Установки указаны в соответствии с кнопками "joypad"-а.

"perform 1,2,3,4". Маневренность. Принимает процентные соотношения "да" и "нет".

"finisher". Использование завершающих поединок тактик (удержания, либо подчинения).

"erly". В ранней части матча.

"daze". Во время усталости противника.



"finish". В поздней части матча.

"none". Не использовать этот вид техник.

"tag". Работа в команде. Принимает процентные соотношения "да" и "нет".

"judge". Судя по названию, параметр относится к судейству, либо честности игроков. Но о практическом применение мне не известно. Принимает процентные соотношения "да" и "нет".

"spirit". Боевой дух. Противник будет менее охотно отходить назад во время схватки. Принимает процентные соотношения "да" и "нет".

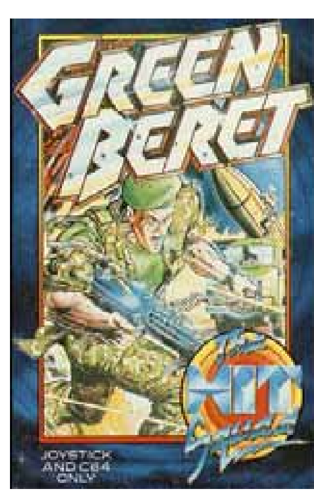
"proven". Судя по некоторым источникам "надежность схватки". Практическое применение мне не известно. Принимает процентные соотношения "да" и "нет".

Теперь осталось только сохранить полученного персонажа и можно играть.

Кстати, в разделе дополнения на (http://www.emu-machine.narod.ru/), скоро можно будет скачать "save" с уже готовыми 80 отличными бойцами!!! Среди которых Bill Goldberg, Kevin Nash, DDP, Sting. Мои любимцы: Billy Kidman и Rey Misterio!!!

И еще множество классных бойцов, созданные для того, чтобы сделать эту отличную игру еще лучше!!! Переименуйте название сейв-файла до расширения, в то же, что и название рома (так же, до расширения), перенесите в папку с игрой и наслаждайтесь!!! Патч работает как с "ZSNES", так и с "SNES9X" эмуляторами.

Вот и все дорогие читатели, о чем я вам хотел рассказать. Надеюсь после прочтения этой статьи, серия "Fire ProWrestling" станет более популярна, в русскоговорящей среде эмуляции. Удачи вам и отличных поединков!!!





Думаю многие играли в Green Beret и не раз проходили игру от начала и до конца, а возможно вдоль и поперек. Взрывали базу и наблюдали с сожалением финальные титры. Игра завершилась и что то подобное найти ой как не просто. Но мы хотели бы поделиться информацией и порадовать фанов данной игры. На старой и легендарной платформе Commodore 64 мы откопали замечательное продолжение Green Beret - Vindicator. Видимо снова настало время взять в руки боевой джойстик и доказать миру, кто же на самом деле за мир.

MSX - легендарная игровая машина

Давным давно, когда компьютеры были маленькими и 8-битными, существовали системы, которым мы не устаем удивляться. Кто то тут же скажет – помним-помним любимый ZX Spectrum и бессонные ночи проведенные за Barbarian 3 и Dizzy. Не меньше народу возразит – да что там Синклер против улетной Atari XL. Но был один компьютер графика с которого убивала на повал. Плавность в играх, приятная цветовая палитра. Даже любимая всеми «дендюшка» не превзошла этой домашней машины – хотя здесь можно и поспорить. Более того, многие игры впервые на ней и появились. Имя ей – MSX.

Что за чудо-процессор скрыт в недрах этой бытовой машины?

Я в начале тоже не поверил, потрясенный увиденным. Старый добрый Zilog Z80 известный нам по Spectrum притаился внутри и работал на стандартных и изъюзаных в доль и поперек 3,58 Mh. Да и звук - давний знакомый по тому же Спейси – AY-3-8910. Т.е. ожидать казалось бы открытий не стоит. Но все мы знаем, что для таких домашних компьютеров создатели добавляют изюминку в виде уникальных и мощных графических чипов выдающих на экран невозможные вещи. В случае с MSX я подумал, что должно быть здесь либо целый батон с изюмом, либо изюм с яблоко размером. Видеоподсистема использовала графический чип известной Texas Instruments – TMS9918. Уж его то мы знаем по телевизионной приставке Coleco Adam. Правда сам Адам





графическим исполнением не блистал – палка-палка-человечек.
Но не факт, что система VDP-чипа TMS9918 была плоха. Просто система от Coleco не смогла использовать его потенциал.
Бытовая машина MSX представляла собой нечто среднее между игровой приставкой и компьютером. Она использовала как картриджи так и дискеты для ввода информации.
Абревиатура расшифровывалась довольно просто – Machines Software eXchangeability – компьютер с возможностью добавления программ.
С MSX шел расширенный Microsoft Basic, соответственно Microsoft не стесняясь интерпретировала аббревиатуру как Microsoft Software eXtended Правда к производству этого компьютера Microsoft отношения не имела. Создала эту замечательную машину компания ASCII в 1983 году. Выпускали ее многие фирмы – YAMAHA, Matsushita, Sony, Toshiba, Daewoo, Philips и тд. Для многих этот компьютер – установивший новую планку качества для домашних компьютеров навсегда остался в сердце, благодаря отличным играм, той же Aleste к примеру. Внешний вид компьютера просто завораживает изяществом и красотой. В этом можно убедиться взглянув на скриншоты. MSX жил до 1988 года пока на смену ему не пришел MSX2, MSX2+! А потом и TURBO-R с УДВОЕННОЙ частотой работы процессора – 7,16 Mh. Но изменению подвергся не только







центральный процессор. Была усилена видеосистема. Теперь MSX2 имел на борту новый графический чип от той же TI – V9938, а TURBO-R - V9958. Впрочем MSX2 также удостоилась чести усилить себя этим VDP (цифровой видео процессор), что сразу сказалось на возросшем качестве графического исполнения игр. Поздние версии MSX вертели графику на мощнейшем V9990!

Музыкальное сопровождение в играх было неплохим. Впрочем вы можете сказать – уж мы то знаем как звучал AY-3-8910 по Spectrum 128. Но на каждой машине все звучит по разному и атмосфера создаваемая домашними компьютерами (будь то Atari XL, Sinclair, Amstrad или Commodore 64) совершенно неподражаема. В идеале необходимо их все иметь в «железе» и дома.

Итак, MSX выдавал 3-х канальный синтезированный звук, как многими любимый, так и не любимый. Споры о том что лучше – синтез или семплы – ведется до сих пор, поэтому оставим стороны в равных позициях. Одназначно можно сказать только, что MSX действительно был превосходной машиной для игр. И не только. В следующих номерах EMULATORS MACHINE мы обязательно поговорим об игровых шедеврах с MSX, а пока оставляем вас в томительном ожидании предлагая в качестве десерта - обзор одного из лучших эмуляторов.





Возможно вам, так же пришлись по душе футуристические корпуса разных моделей MSX. Как видите, MSX был широко распространен и выпускался подавляющим большинством известных производителей. Обладать такой системой не зазорно и сейчас. Многие игровые шедевры с этой машины до сих пор не утратили былой блеск. И пусть там нет злободневного 3D. Там все те же любимые, старые, добрые спрайты и уникальная начинка домашнего компьютера способная вернуть бушевавшие когда то эмоции в сегодняшний день.

Во первых хотелось бы заметить, что если у вас все еще нет MSX (Ооооо!), то следовало бы отвести для нее место на краю стола (а то и ближе к центру) и приобрести легенду в "железе"! Если же поиски чудо-машины не увенчались успехом - соседи про нее ничего не слышали, а сокурсники вроде бы слышали, но не видели. Или возможно вы, поклонник программной эмуляции и настоящие компьютерные раритеты не для вас, то тогда читаем дальше.

На сегодня одним из ярких представителей эмуляторов системы MSX является программа BlueMSX. Хотелось бы отметить сразу, что минусов в ней хватает, но разработчики с большим вниманием отнеслись к такому аспекту, как интерфейс

эмулятора и соответственно юзабилити. Не маловажную роль в этом сыграли скины для интерфейса.



Итак, BlueMSX - эмулятор домашнего компьютера MSX - был создан Daniel Vik в сентябре 2003 года. В дальнейшем ядро команды создателей менялось и в работе над этим проектом приложили руку Benoot Delvaux, Tomas Karlsson, Ray Zero, Ricardo Bittencourt и многие другие.

Авторы эмулятора подразделяют становление MSX-машины как стандарта на 5 поколений. В нулевое поколение они относят и ColecoVision о которой упоминалось в предыдущей статье.

Мы уже знаем, что MSX-модели прошли путь от достаточно слабого Zilog Z80A 3,579 MHz в качестве центрального CPU и закончили мощными и 16-битными рисковыми процесорами R800 7,159 MHz , впрочем имея на борту и старый добрый Zilog.

Следует сказать, что первые версии эмулятора BlueMSX возникли не на пустом месте. Их основой послужили исходники эмулятора Марата Файзулина (практически еще одна легенда в мире эмуляции) fMSX 2.7.

Но ко второй версии BlueMSX исходники избавились от чужого кода, появились новые приятные особенности.

ALESTE



В частности выбор нескольких фильтров для отображения (эмулируют разные методы отображения монитора при подключению по Y/C-кабелю, резко с видео-шумом или без, мутно и тд). Возможность изменения скорости игры, виртуальные дисководы и тд.

Эмулятор использует растягивание изображения, давно известное любителям таких программ - режим stretch.

Утверждается, что используется специальный режим - synchronisation mode - для очень плавного отображения игр. Нами особой плавности на слабых машинах (Celeron 2000 Mh со встроенным видео) замечено небыло.



Как известно, в эмулятор картридж не вставишь, поэтому BlueMSX поддерживает образы картриджей с расширениями rom, ri, mx1, mx2, col, sq. А так же образы дискет, имеющие расширение dsk, di1, di2, 360, 720.

Образы могут быть сжаты архиватором zip. Поддерживается и формат CAS - соответственно



образы с аудио-кассет. Не только на Спектруме такое было.

На данный момент эмулятор BlueMSX добрался до версии 2.4. и нет причин думать, что на этом остановит свое развитие.

С чего начинается знакомство с эмулятором? С вешалки? Нет, это было про театр.

Конечно же с инсталляции. Здесь все стандартно и комментариев не требует. Результатом ее станет появившийся значок BlueMSX на рабочем столе.

DRAGON SLAYER 4

Щелкаем на пиктограмме и видим довольно симпатичный интерфейс эмулятора.

Легендарное железо воссозданное в памяти вашего PC готово к бою.

Для запуска жмем F9 или в меню, горящем в верхней части окна BlueMSX выбираем мышкой RUN->RUN.

В качестве награды мы увидим экран MSX. Но долго на него смотреть не стоит. Все это (скачивание эмулятора, инсталляция, запуск) нами было проделано... Конечно же ради игр!

Нажимаем Ctrl+F7 и в появившемся окне выбираем ром с образом картриджа.

Теперь видим на экране заставку игры.

Приключение началось.

Если вы скачали образы дискет с играми, то нажимаем Ctrl+F9.

Все эти действия можно выполнить так же посредством



выпадающих меню.
В процессе увлекательной игры часто бывает необходимо сохранится. Для этого создатели BlueMSX предусмотрели горячие клавиши F8 (сохраниться) и F7 (загрузиться).
Понравившийся кадр можно сохранить нажав Print Screen.
Для полноты погружения, например в игру Metal Gear 2 предпочтительнее играть на полном экране. Когда коварные враги пытаются уничтожить отважного шпиона, а мы... А он...
В данном случае Alt-ENTER не поможет. В BlueMSX переход в полноэкранный режим происходит по левый Alt+F12, а возврат по левый Alt+F11.
Особого внимания заслуживает пункт меню Options.

METAL GEAR 1

Если предыдущих пунктов мы коснулись бегло - разобраться в них не потребует особого труда - то на Options мы остановимся немного подробнее.



METAL GEAR 2

В этом пункте спрятались Emulation, Video, Sound, Controls, Performance, Files, Settings, Ports и другие.
EMULATION - здесь можно выбрать тип эмулируемой машины. От обычной MSX до Turbo-R. А так же скорость эмулируемого процессора Zilog. Результаты поразят даже бывалых оверклокеров.
VIDEO - позволят выбрать тип монитора (цветной - не цветной). Эффекты видеоотображения. Именно здесь можно добавить немного мутности к картинке или прибавить насыщенность цвета. Пункты Horizontal Stretch и Vertical Stretch помогут растянуть изображение на весь экран.
SOUND - здесь рекомендуется поставить все галочки в разделе Sound Chip Emulation.
CONTROLS - позволяет настроить управление. Для этого щелкаем на кнопку Config Keyset и изменяем клавиши под себя.





PERFORMANCE - влияет на скорость работы эмулятора. В пункте Display driver (если обладаем видеокартой с 3D-ускорением - а это все современные платы) выбираем Direct Draw HW accel - то есть аппаратное ускорение. На компьютерах схожих по возрасту с MSX придется выставить GDI (крайне медленный интерфейс работающий со всеми видеоплатами). Пункт Frame skipping позволяет настроить отображение через 1 и более кадра, для лучшей играбельности на медленных PC.

Fullscreen Resolution разрешения меньше, чем 640x480 не знает. В PERFORMANCE также можно настроить и звуковой драйвер выбрав между несколькими интерфейсами.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

RASTAN SAGA

За время тестирования эмулятора было переиграно множество ромов (в том числе такие игры, как Darwin 4078, Ikari, Rastan Saga, Metal Gear 1-2, Captain Cosmo, Alien 8, Alien 2 и тд). В целом, качество эмуляции весьма неплохо, но возникли вопросы к плавности (очень яркая, красочная игра Aleste (1988 год выпуска) - космическая стрелялка - при большом скоплении врагов начинала сильно тормозить). И здесь уже было не совсем понятно - толи игра притормаживает так и на "живом" железе, толи это недоработки эмулятора. Случаи "торможения" игр на родном железе известны, достаточно вспомнить Descent на

SONY PlayStation или Lion Heart на Commodore AMIGA. А про PC скромно промолчим, чтобы не нарушать идилии.



IKARI

Графика создаваемая MSX очень похожа на ту, что можно увидеть в играх на Commodore 64. Несомненно существуют шедевры от которых просто захватывает дух, достаточно упомянуть Elite от Брабен-сотоварищи или Metal Gear 1-2.

Относительно звукового оформления игр - лучшие образцы весьма напоминают музыку, которую каждый любитель видеоигр слышал подключая к телевизору игровую приставку Dendy(Lifa и так далее).

Особой похвалы заслужили мелодии из RPG-игры Dragon Slayer 4 появившейся в 1987 году.

Музыкальные темы хита Metal Gear 2 очень точно передают напряженную атмосферу этого шпионского фееричного боевика. К тому же они весьма мелодичны и привлекают к себе.

Нельзя не заметить (хотя описывать через отрицание - правило дурного тона - тем не менее мы здесь злоупотребим)разницу в графике игр выходивших на MSX и MSX2. Игры с MSX2 имеют более насыщенную деталями и яркую графику.

DEEP FOREST

К тому же Metal Gear впервые был создан именно для MSX-машин и посмотреть на оригинал великого мастера однозначно стоит.

Завершая этот обзор можно сказать, что несмотря на замеченные недостатки - эмулятор BlueMSX очень приятен в использовании и активных конкурентов на сегодня не имеет. Поэтому, однозначно в коллекции должен быть.

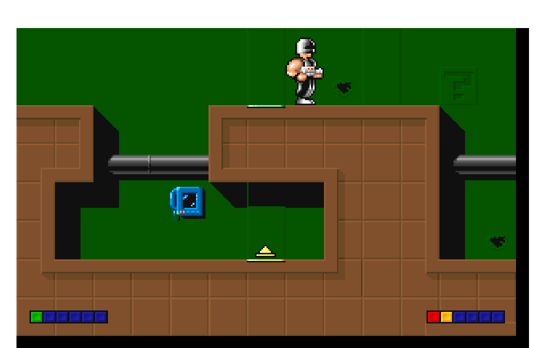


ALIEN 8

Музыка в DOS-играх под Windows XP

Беда пришла, когда примитивные звуковые платы на шине ISA были заменены более продвинутыми PCI-монстрами. Все наследие замечательных DOS-игр в одночасье онемело. Исчезли любимые мелодии. Молчали динамики мощных колонок там, где раньше услаждали слух музыкой из Dune 2 или Commander Keen. Но оказалось не один я горевал о потерянной возможности полноценно (с полным звуковым сопровождением) поиграть в любимый Tyrian или Overkill: All Six Planets. Для операционных систем на базе NT (Windows NT/ 2000/XP) был создан эмулятор Sound Blaster о котором и пойдет ниже речь!!!

Основная проблема при настройке звука в старых играх – требование иметь Adlib или Sound Blaster-совместимую звуковую плату и использовать IRQ, DMA и IO. На 386 компьютере когда-то я владел SB PRO-совместимой платой и выставлял IRQ 7, DMA 1 и IO 220. Если нет возможности (т.к. и слотов ISA уже нет на платах) установить легендарный Sound Blaster придется заняться эмуляцией – воссоздать внутри нашего компьютера звуковую плату виртуально. В этом поможет программа VDMSOUND ранее доступная для закачки на сайте ntvdm.cjb.net. Сейчас этот сайт не работает, но найти интересующий предмет не составляет труда.

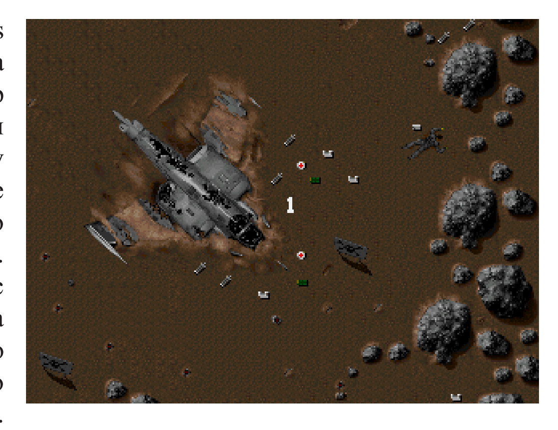


Прежде чем приступим к настройке эмулятора внесем в файл autoexec.bat некоторые изменения. Если такого файла нет – то создадим. Впишем в autoexec.bat строчку SET BLASTER=A220 I7 D1 Читатель может спросить для чего нужно так много манипуляций? Старые игры, чтобы узнать подробности о звуковой плате часто обращались к значениям хранящимся в файле autoexec.bat. И не найдя оной строчки молчали как рыбы.



Теперь закачиваем программу. Не забывайте, что на компьютере должна функционировать ОС типа

NT, т.е. Windows NT4, или Windows 2000, или Windows XP. Щелкаем на файле мышкой. Инсталлятор запущен. Через некоторое время нужные файлы установятся в папку Program Files. Теперь можете произвести более тонкую подстройку открыв файл vdms.ini. Если нет желания возится с изменением содержания файла скачайте дополнительно VDMSLaunchPad – графическую конфигурационную надстройку. Перегрузите компьютер.



Теперь по правому щелчку мыши в появляющемся меню добавится пункт с рисунком ноты. Выбрав его вы запустите эмулятор звуковой платы. Выберете пункт "Program" и саму DOS-игру. Играйте. Если не заработало потребуется обратится к другим пунктам настройки:

Compatibility.

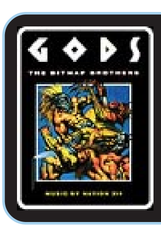
Здесь можно выбрать количество и тип памяти, необходимые для игры. Эмулятор SB VDM намного лучше эмулирует DOS, чем встроенный в WINDOWS эмулятор. Если игра требует наличие CD-ROM установите его поддержку – MSCDEX. VDMSound



SoundBlaster.

Здесь можете выставить значения IRQ, DMA (если вы не сделали это, вручную изменив файл) и тип эмулируемой платы – SOUND BLASTER / PRO/16. У большинства пользователей того времени были SOUND BLASTER PRO. Если вы укажите эмулировать плату Adlib, то услышите только музыку. Adlib не способен воспроизвести цифровой звук (речь, голоса птиц и т.д.) Sound Blaster в свое время после Adlib и Covox был настоящим прорывом. В играх звучала человеческая речь, а в ручьях журчала вода. Теперь можно все вернуть и снова окунуться в мир любимых компьютерных игр времен DOS.





ВСЕ СЕКРЕТЫ



"О нет, опять GODS!"- возможно воскликнет негодуя читатель. Но видимо таковы свойства настоящих игровых шедевров - приковывать внимание снова и снова.

Игра давно уже лежит на дальних полках покрываясь пылью. Сто раз пройдена слева направо, но вопросы остались. Что за скрытая кнопка находится в конце первого уровня и почему до нее нельзя добраться, лестница слишком коротка и к тому же не имеет набалдашников на концах. Почему во втором уровне лишь изредка удается увидеть комнату битком набитую драгоценными жизнями и сокровищами. Как снять кристаллы висящие в высоте одного из этапов. Для внимательных фанатов игры вопросов будет огромное количество. Чтобы наконец приподнять занавес над этими тайнами мы решили написать статью, которую вы, уважаемые читатели, сейчас и читаете.



Игра "GODS" вышла на многих платформах, начиная с AMIGA и PC и заканчивая SEGA GENESIS и Super Nintendo. В приставочных версиях игровой процесс более стремителен и красочен. А так же снабжен весьма неплохим музыкальным оформлением. Да что там говорить - просто замечательным звуковым оформлением - это же Bitmap Brothers! Для прохождение первого мира использовались игровые системы SEGA GENESIS и Super Nintendo. В виду отсутствия настоящих приставок (жаль, желательно иметь реальное "железо") мы использовали эмуляторы Gens Plus! 0.0.3.39 для эмулирования SEGA GENESIS и zsnes 1.43 (от 22 августа 2005 года) для Super Nintendo, которые хорошо знакомы фанатам эмуляции. Большим достоинством Gens Plus! 0.0.3.39 мы считаем возможность записи прохождений, чем и воспользовались - в традиционном дополнении вы сможете скачать файлы и увидеть все собственными глазами. Какая версия игры лучше - для Сеги или Супер Нинтендо - это отдельная тема и здесь мы поднимать ее не будем.

Первый мир в игре GODS совсем небольшой и рассчитан скорее на ознакомление с

методом игры. Поняв принцип игрок без труда сможет самостоятельно разгадать многие возникающие загадки и открывать потайные проходы - коих множество.



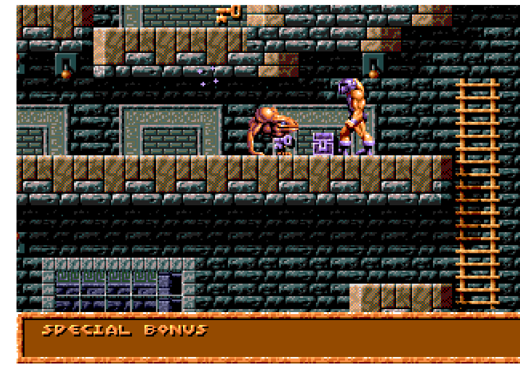
Оказавшись в замке мы видим неподалеку приз в виде вопроса. Взяв его герой будет вознагражден подсказкой следующего содержания: "найди золотой ключ для выхода из этого мира". Ну что же, постараемся. Стремительно движемся направо замечая, как в погоню рвутся жуткие двуногие существа с гигантскими ртами и рельефной мускулатурой. Подобрав приз дающий возможность метать ножи герой удачно расправляется с ними. Теперь вверх по лестнице. Здесь так же преграждают путь потомки динозавров. Пара метких попаданий и после ярких взрывов от врагов остается мифическое яблоко дающее энергию. Сквозь окна в стенах замка мы видим объемно движущиеся залы.



О!!! Впереди обрыв. Правда неглубокий. По дну ходит все такой же монстр. Подгадав момент спрыгиваем вниз и уничтожив неприятеля обнаруживаем рычаг и пару движущихся из пола и вращающихся шипастых штырей. Нажатие на рычаг позволяет взорвать их.

Но не забудьте вернуть рычаг в первоначальное положение. Это даст возможность открыть секретный проход позднее.

Снова вверх, могучими руками цепляемся за деревянные перекладины лестниц. На платформе уничтожаем монстра и запрыгиваем на следующую платформу. Тут же из за спины появляются взмахивающие крыльями гарпии и пикируют в атаку. С другой стороны напирают двуногоходящии. Победа над гарпиями даст приз увеличивающий боевую мощь ножей. Пройдя по платформе чуть дальше герой снова сталкивается с гарпиями. Из последней вываливается кристаллик. Стоит вам его поднять и со спины появятся двуногоходящие. Поэтому делаем передышку и хватаем кристалл.



На следующей платформе курсируют два ходуна. Уничтожая их обратите внимание, что если убьете последнего слишком далеко от края, то не сможете добраться до большого кристалла, который остается после гибели монстра.



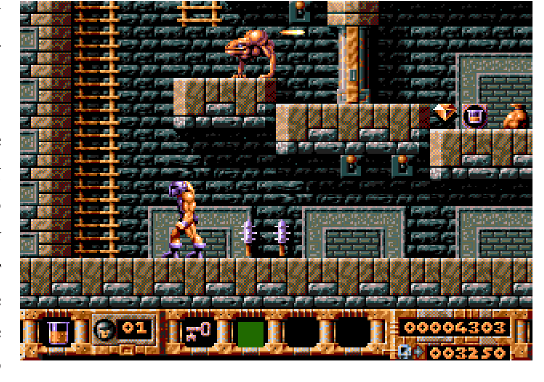
Теперь, чуть выше нас, видим платформу с ключом, двигающимся штырем и ходуном. На этот раз ходун научился плевать огонь и представляет повышенную опасность.

В прыжке, мощными бросками избавляемся от него.

Запрыгиваем на соседнюю платформу, попутно уничтожив еще одного ходуна.

А теперь - ВНИМАНИЕ!

Нажимаем рычаг. Штырь на соседней платформе взрывается. Перепрыгиваем на нее и подбираем ключ. Для этого присаживаемся над ним и 2 раза нажимаем SPACE или кнопку джойстика. Снова возвращаемся к рычагу и... Возвращаем его в первоначальное положение.



Наблюдаем, как часть пола внизу начинает отъезжать в сторону - образуя потайной проход.

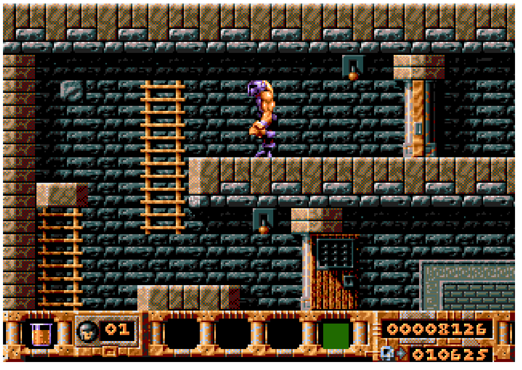
Ура. Один из секретов игры найден.

Пока не прыгаем туда - всему свое время. Если же вы не послушались и смело ринулись в неизвестное - то телепортируетесь ближе к концу уровня. За спиной у вас будут двигающиеся штыри, которые невозможно перепрыгнуть, а так же много пропущенных сокровищ. Но вообще-то, наш герой, свергнутый с вершины Олимпа бог, которого лишили бессмертия и главная цель - не сокровища. Чтобы восстановить справедливость и занять свое божественное место по праву он терпит многочисленные невзгоды и дерется с драконами, великанами и прочими злыднями.

Но даже на Олимпе без денег не обойтись и набрав мало наличности в магазине торговца мы будем только глотать набежавшую слюну при виде улучшенных видов оружия, металлических птиц, сюрикенов и прочего.

Пробравшись выше мы наконец оказываемся на платформе имеющей 3 рычага.

Последовательность их нажатия следующая.



Вначале жмем средний. Это на так просто - со всех сторон на героя несутся двуноги плюя огнем.

Следствием нажатия мы уничтожаем двойные штыри.

Теперь жмем первый и видим вываливающийся с потолка сундучок с сокровищами и ключик.

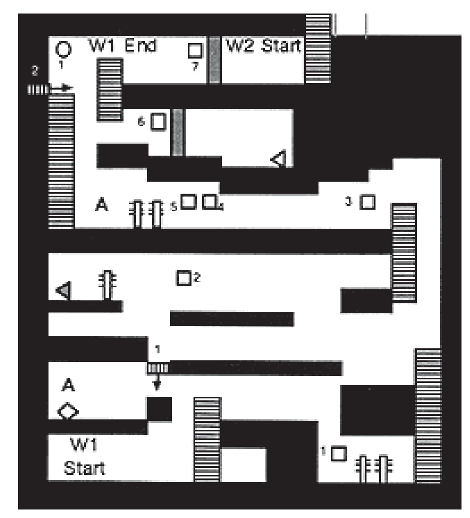
Подбираем ключ и открываем сундук. Горы сокровищ исчезают в карманах запасливого героя.

Теперь нажимаем третий рычаг и

следом - второй. Делаем пару шагов влево и выпадает SPECIAL BONUS. Теперь можно вернутся к тайному проходу оставленному нами неисследованным - собрать там призы и телепортироваться.



Лезем по лестнице. Аннигилируем ходуна на правой платформе. Спрыгнув на нее и повернув рычаг на стене - открываем дверь кладовой, где хранятся сокровища, здоровье и... ЗОЛОТОЙ КЛЮЧ!
Берем его. Осталось совсем немного. Лезем по лестнице на последнюю платформу и уничтожив двух ходунов подходим к двери выхода из этого мира.
Применить ЗОЛОТОЙ КЛЮЧ мы всегда успеем, но посмотрите налево.
Мы видим потайную кнопку. Но лестница не доходит до нее и нажать кнопку невозможно.
Последний секрет заключен в том, что...
Ха...
Долго и много пытались его понять?
EMULATORS MACHINE 5 с радостью поделится с вами секретом.
Каждая следующая головоломка может быть найдена, только если вы не пропустили предыдущие.
Для нажатия на потайную кнопку требуется:
Решить все загадки описанные здесь (что теперь для вас не проблема), добравшись до комнаты с ЗОЛОТЫМ КЛЮЧОМ откройте дверь, но в комнату не заходите!
На последней верхней платформе появляется ходун. Убивайте его и нажимайте рычаг выхода из этого мира.
В ответ на это действие слева выезжает платформа и застывает точно над лестницей - перепрыгиваем на нее.
Давим потайную кнопку в стене. Падает приз.
Спрыгнув с платформы мы видим, как она снова исчезает за краем экрана.
Если фокус не получился, то разгадка его проста. До нажатия рычага должно пройти с начала игры не более 2-х минут!
Снова проходим к рычагу выхода из мира.
Если энергии у героя больше половины, то в награду сверху падает жизнь.
Осталось только спустится в комнату с золотым ключом и открыть последнюю дверь.
Первый мир пройден.
Продолжим?





VS

В далеком уже 1997 году на прилавках магазинов появился экшн способный графикой положить на лопатки великий и ужасный Quake (удалось ему это или нет – не столь важно). Стоит сказать, что на мой вкус – первый Квэйк действительно был значительно интересней всех последующих частей.
Название этого 3D-шедевра до сих пор у многих вызовет сладкие воспоминания о черном, как ночь MS-DOS и играх, которым посвящали бессонные ночи.
Если добавить, что разработали игру украинские геймдевы, то ответ может быть только один. Конечно же это неповторимый и почти неподражаемый Chasm The Rift!
Во времена подавляющего псевдо-3D на спрайтовой основе мы смогли играть на 486-ой машинке в экшн с настоящими полигональными моделями. Да какими! - не лишне воскликнуть. Модели были весьма детализированы и созданы с огромной тщательностью и любовью к делу. (Позднее игры Doom, Heretic, Hexen, Duke Nukem 3D обзавелись своими по настоящему полигональными реинкарнациями,



потяжелев в размере, облагородившись высококачественными текстурами, 3D-эффектами и объемным звуком, но об этом мы раскажем в одном из следующих номеров EMULATORS MACHINE, если будет принято положительное решение относительно издания в 2006 году).
Рассказывая о создании CHASM ребята из Action Forms вспоминали, что когда откопали первые версии по графике уступавшие даже Wolfenstein 3D они поразились, что когда то Chasm мог быть таким. Нам бы тоже хотелось взглянуть на эти первые версии, но вряд ли это возможно.
Chasm – это 3D-экшн от первого лица. Его сильно украшает бесподобная анимация монстров. Как в обычных приставочных играх игровой процесс поделен на уровни, в которых нас поджидают кровожадные и ужасные БОССы! Каждый уровень имеет свою графику и своих врагов. В сюжете мы путешествуем по времени. На первой стадии мы попадаем на советскую военную базу. Сразу же игра заставляет восхищаться собой. Здесь впервые были применены точечные повреждения! То есть битвы превратились не в тупое нажатие клавиши стрельбы, а в интеллектуальный

процесс.



Увидев выскакивающего на вас противника можно на выбор отстрелить ему руку с пулеметом (тогда шквальный огонь уже не последует), ногу или собственно его бестолковую голову.

Вторая стадия забрасывает во времена египетских фараонов, мумий и прочих ужасных созданий. Многие предметы на уровне разрушаемы, что добавляет реализма. Не стоит забывать, что и сама по себе графика очень красива.

В конце уровня нас поджидает босс. Ожив из камня и оторвав свою заднюю часть он будет пытаться превратить вторгнувшегося в его владения чужака в воспоминания.

Разобравшись с супостатом мы проваливаемся в средневековье. Это, на мой взгляд, самое красивое место в игре. Средневековые замки с узкими улочками и коридорами создают неповторимую атмосферу и даже уют. Не столь суть важно, что больших открытых пространств мы не увидели из за несовершенства движка. Создатели после выпуска Chasm говорили, что хотели бы посвятить время игре способной демонстрировать эти самые большие пространства и реальную физику. Таким проектом позже стал Carnivores. По уровню хочется просто побродить любуясь архитектурой. На моей памяти в других играх подобного желания не возникало. А как там выглядит раскаленная лава, через которую перекинут навесной мостик из замка! А какие там колоритные кабаны, викинги и…



Не к ночи сказано – ожившие мертвецы на полузаброшенном кладбище. Кто смотрел фильм «Ночь живых трупов» знает – успокоить их можно только прямым попаданием нескольких грамм свинца в голову.

Финальная битва на этой стадии произойдет в церкви, где БОССа сможет победить только божий СВЕТ в виде креста.

Но что же это, неведомая сила снова забрасывает нас в неведомое. На этот раз в такую даль, что просто жуть берет. Мы в далеком будущем. На станции наполненной кошмарными «чужими».



Но к счастью и оружие от уровня к



уровню улучшается.
Смертельная битва начинается. Против ползущих гадов помогает беспрерывная пальба и отступление задом. Своеобразный симулятор ракообразных.
Суммируя все вышесказанное: и на сегодняшний день CHASM не потерял своего величия и так же интересен и достоен восхищения. Action Forms выпустили патчи заменяющие врагов на новые модели (впрочем они выскакивают из тех же закоулков, что и прежние) и дали возможность использовать SUPERGUN. Но при всех усилиях приложенных к поиску некоего врапера под DirectX,OpenGL или Glide – такого найдено небыло. Хотя обещали когда то экшнформовцы. На сегодня единственным минусом в игре являются пикселя без замывки к которым глаз современного игрока имеет стойкую аллергию. Разрешения 640x480 явно недостаточно, чтобы до конца сгладить симптомы рождения под MS-DOS.
Игра без проблем запускается под Windows XP и даже со звуком. Ну а для тех, у кого проблемы со звуком в старых играх случаются – читайте материал посвященный этой проблеме в EMULATORS MACHINE 5.

Дополнительная информация:

Игрография Action Forms:

1997 - Chasm The Rift
1998 - Carnivores
1999 - Carnivores 2
2000 - Carnivores Ice Age
2005 - Vivisector - Beast Inside

Pete's D3D 1.76 для ePSXe



и это режим NICE?

Достаточно давно неоспоримым лидеров в деле эмуляции феноменальной игровой приставки стал эмулятор ePSXe. С первых версий он демонстрировал невероятную совместимость. Функции по выводу графики и звука он осуществлял благодаря плагинам. Впрочем о чем это я? Фаны эмуляции не первый год использующие этот замечательный программный продукт знают это не хуже меня, как и то - каким мучением было настроить, чтобы не дергался звук на 500 Mh машинах.
Речь пойдет о графическом плагине от Pete's Bernet под версией 1.76.
Обновление версий плагинов - дело благородное и нужное, но следует заметить, что был такой период, когда новые версии заполучив лучшую совместимость сильно теряли в скорости и на слабых PC начинали тормозить. Актуально ли это сегодня мы обязательно проверим в одном из будущих материалов - специально собрав маломощный стендовый компьютер.
После появления версии эмулятора SONY Playstation - ePSXe 1.6 - я с радостью обновил любимый программный продукт. Разницы не заметил, но этим фактом и был собственно рад. В роли графического сердца усердно трудились графические плагины от "Пети" версии 1.75. Как не странно я стал получать жалобы от многих любителей эмуляции, что ePSXe 1.6 не работает на их компьютерах. Черный экран и тишина... В это было сложно поверить, так как на нескольких машинах, к которым я имел доступ проблем с работой ePSXe 1.6 не существовало. Тем не менее недавно я собирал старенькую машинку на основе Pentium 4 1500 Mh. Материнская плата была основана на чипсете VIA. Помня о его капризности, крайне низкой скорости работы с жесткими дисками и другими выкрутасами были проставлены все свежие драйвера скачаные с сайта производителя. Одним из главных условий было - работоспособность эмулятора SONY PlayStation. Соответственно сразу был залит на HDD ePSXe 1.6 и дублирующий его VGS 1.41 (трехмерная графика на нем по качеству картинки - увы - оставляет желать лучшего).
И вот конфигурация плагинов, которая по сто раз была запущена на других машинах и прекрасно работала - выдала черное окно. Чтобы отмести сомнения относительно того, что в произошедшем не виноваты плагины того же CD-ROM или звука - плагин



Petes D3D 1.75 использующий HW-акселерацию был заменен на его софтварный вариант - gpuPeopsSoft v1.17.

Игра пошла, как ни в чем небывало. Но играть в трехмерные игры - типа Resident Evil 3 или Rascal - сомнительное удовольствие, так как качество графики ниже критики. А вот такие игровые шедевры, как Final Fantasy 5, 6 имеющие спрайтовую графику, лучше всего запускать именно на софтварных плагинах. Будет море восторга и удовольствия.

Что же, слух о том, что ePSXe 1.6 работал не на всех машинах оказался отчасти верен. Но в самом эмуляторе сомнений не возникало и был скачан последний доступный графический плагин для ePSXe - Pete's D3D 1.76. Следует отметить, что сам Пит рекомендует использовать OpenGL-версии плагина. В тех же случаях (например на некоторых картах с чипом от nVidia), когда OGL-плагин работает неудовлетворительно - использовать D3D порт.

Установка плагина обновленного до 1.76 легко исправила ситуацию и ePSXe заработал на полную мощь демонстрируя великолепную графику. Правда в изменениях - которые указывались для новой версии я не увидел ничего, чтобы этому способствовало.

Кто то возможно негодуя скажет: надо было автору своевременно обновляться. Вы безусловно правы, но если на домашней машине ePSXe 1.6 работает с 1.75 превосходно - то таких мыслей просто не возникает.

Для читателей EMULATORS MACHINE, которые впервые вообще услышали и о ePSXe (официальный сайт - epsxe.com) мы немного расскажем, как получше настроить графику демонстрируемую плагином от Пита Бернерта.



Для начала запустим ePSXe и выберем - Config->Video-> Pete's DX6 D3D Driver 1.76.

Нажмем Configure для конфигурации. Выскочит большой список опций.

В целом он достаточно понятен и догадаться, где выбирается разрешение для полного экрана, а где для окна - можно без труда. Если же глаза



разбежались, то спроецируйте их на левый нижний край экрана - видите кнопочку Nice (прекрасно) - жмем ее и выбираем ОК.

Высокое разрешениеи великолепная картинка!

Сейчас мы увидим картинку, которая по мнению Пита прекрасна.
Вставляем компакт с игрой и выбираем File->Run CD-ROM.
ПРИМЕЧАНИЕ: для читателей оставшихся неудовлетворенным тем, что по пунктам не описали все опции для настройки плагина, спешим успокоить - вместо этого, мы расскажем вам, как визуально настроить опции не прибегая к меню.

Да... Чувствуется, что понятие о прекрасном - дело относительное. Что это за ужасные пиксели и кривые буквы на экране?
Что же, будем исправлять.
Нажимаем клавишу DELETE на клавиатуре и сразу наблюдаем в верхней части экрана появившиеся значки - это и есть опции из меню. Мы их легко можем изменить переключаясь между ними по PageUp и PageDown.
Воздействовать на каждый пункт можно нажатием клавиши END, причем иной раз до 6 нажатий имеют различное значение.
Таким образом легко вылечить исчезнувшее меню в игре, неправильное отображение прозрачности, пикселизацию и тд.
Убрать с экрана меню можно снова нажав DELETE.
Таким образом вы сможете настроить, лучшим образом, графику во всех играх для SONY PlayStation. Осталось только заметить, что для ЖК-мониторов лучше выбирать родное разрешение (для 15" - это 1024x768, для 17-19" - 1280x1024). Мы же выбираем 1024x768 пользуясь 17 дюймовым ЭЛТ.

Nestopia 1.21



Nestopia один из лучших эмуляторов домашней игровой приставки, которая побывала буквально в каждом доме и известна под именами Dendy, Nes, Famicom, Lifa, Сюбор и тд. Вижу обрадованные лица услышавшие конец предложения!

Итак, как обычно, теплым осеннем утром я бороздил просторы всемирной сети интернет. Волны набегающего спама плавно покачивали браузер. Ветер доносил запахи чужих стран. В высоте кричали голодные банеры.

Настала пора закинуть сети. Первая же попытка принесла отличную добычу - Nestopia 1.21.

Запуск эмулятора сопровождался сугубо положительными эмоциями.



В виде виртуального картриджа выступал ром с игрой Super Spy Hunter. Игра созданная на закате игровой приставки обладает умопомрачительной графикой и великолепным звуком. Если вы по какому то досадному недоразумению еще не играли в нее, то бросайте все дела - планета вам не простит.

Первым делом после запуска эмулятора бежим в пункт Options->Video и в графе Filter выбираем Bilinear, ну и разрешение 640x480.

На игрока обрушивается водопад сочных красок и насыщенных звуков. Мы посчитали в начале, что показалось, поэтому не поленились и вытащили из

прошлых уловов чистенькую Fce Ultra 82 версии.



Сомнения исчезли - картинка на FCE имела блеклые цвета, в то время как на Nestopia просто восхищала и была максимально близка к тому, что мы могли видеть на настоящем телевизоре. Но мы не остановились на достигнутом и достали с раздела винчестера куда более свежую версию FCE Ultra 0.98.13mm модифицированную для поддержки большего количества ромов всеми известным великодушным энтузиастом эмуляции Сан4еЗ-ом. И здесь мы увидели точно такую же картинку, как и на Nestopia 1.21. Троекратное ура! Нестопии не будет одиноко в нише лучших эмуляторов восьмибиток.

Работа эмулятора была абсолютно стабильна. Эмулятор позволяет записывать прохождения, но имеет свой собственный (отличный от FCEU) формат. Это несколько расстроило, так как уже довольно длительное время на сайте emu-land.net хранится великолепная подборка прохождений сделанная мастерами своего дела в формате FCEU.



Nestopia 1.21 понимает как сжатые образы ромов архиватором zip, так и распакованные. Умеет записывать звуковое сопровождение, сохраняться в любой момент игры, имеет встроенный плеер музыкальных файлов в формате nsf. Файлы с раширениями *.nsf - это рипнутая из ромов музыка, которую можно потом прослушать благодаря Nestopia (к слову существуют соответствующие плагины и для проигрывателя музыки WinAmp). Архивы таких файлов без труда можно найти в сети интернет - например на сайте www.zophar.net/nsf.

Если вы не знаете какому эмулятору Nes (Dendy) отдать сердце (уши, голову) - начните с Nestopia.



ФРОНТЕНД



Давно нам хотелось поднять тему фронтендов. Для фанов долго и успешно использующих эмуляторы этот термин вполне привычен и не требует каких либо объяснений. Для людей впервые столкнувшихся с удивительным миром эмуляции – название «фронтенд» – загадочный и непонятный иероглиф.

Фронтенд – графический интерфейс для программы изначально такого не имеющей. К примеру, эмулятор MS-DOS Dosbox встречает любознательного пользователя черным экраном и дальнейшие действия, без усердного знакомства с командами MS-DOS невозможны. На помощь приходят фронтенды – программы написанные другими программистами – имеющие прекрасный графический интерфейс и удобные настройки.

То есть, фронтенды – это своеобразные надстройки над базовой программой – дающие возможность использовать ее более удобным (не всегда) способом.

Пользоваться ли «фронтендами» или нет – каждый решает сам. Но, к примеру, использование Mame32, содержащей в себе сам эмулятор множества игровых автоматов mame (не имеющий симпатичной мордашки) и удобный графический интерфейс – для нас более предпочтительно.

Чтобы раскрыть тему как можно плотнее, мы решили продемонстрировать все на примере фронтенда Lemonade.

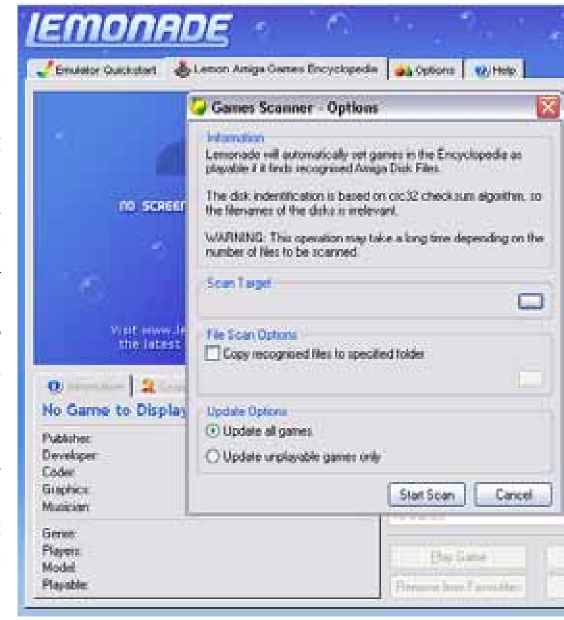
Lemonade – это фронтенд к знаменитому эмулятору компьютера Commodore AMIGA – WinUae.

WinUae сам обладает прекрасным графическим интерфейсом, тем интереснее – что же даст пользователю использование фронтенда.
Запустив Lemonade мы видим окно с подсказками. Его можно отключить сняв галку с пункта Show Tips at Startup.
Первый экран дает нам возможность настроить эмулятор WinUae.



Ishar (AGA) - одна из лучших RPG на Commodore AMIGA

Для начала выбор модели – AMIGA 500 / AMIGA 600 / AMIGA 1200 / AMIGA CD32. Если вышеназванные модели вам ничего не говорят, то советуем обратиться к номеру EMULATORS MACHINE 3, где мы подробно останавливались на этом вопросе.
В кратце же отметим, что AMIGA CD32 – это игровая приставка созданная на основе модели AMIGA 1200 и обладающая уникальным чипсетом AGA, позволяющем выводить до 262000 цветов на экран в режиме HAM8. В играх же обычно используется 256-цветная графика.
AMIGA 500/600 имеет чипсет ECS – так же невероятно быстрый и плавный, но уступающий AGA и способный отобразить до 4096 цветов на экране в режиме HAM или 32 цвета в играх при палитре в 4096 цветов.



Далее в боксе Display можно настроить включение полноэкранного или оконного режима – Windowed / Full Screen.
А так же разрешение. Рекомендуем 720x576.
Звук настраивается в боксе Sound и ограничен всего двумя вариантами – включен/выключен – Enabled / Disabled.
Бокс Floppy Disk Drivers позволяет выбрать образ дискеты в форматах adf, adz, gz, dms, fdi, ipf. Образ дискеты можно и просто перетащить мышкой из Проводника в окошко. Хотелось бы отметить, что исконно родным форматом хранения амижных дискет является вовсе на ADF – AMIGA DISK FILE (который к тому же легко спутать с другим ADF – Acorn Disk File), а DMS – сжатый программой дискмашер.
Долгое время алгоритм сжатия DMS был неизвестен и небыло возможности проникать в образы, как папки. Сегодня этого можно достигнуть используя



разнообразные утилиты.

К сожалению, автор Lemonade – реализовал полноценную работу фронтенда только с форматом ADF. Но это не беда – читайте статью «XDMS» в этом номере журнала и вы обойдете данную проблему.

Управление по умолчанию стоит следующим образом: Joystick Port 0 – это мышь, Joystick Port 1 – клавиатура со следующими клавишами управления на нумпаде (дополнительная цифровая клавиатура):

Final Odyssey на AMIGA

8 - ВВЕРХ
2 - ВНИЗ
4 - ВЛЕВО
6 – ВПРАВО
5 – ОГОНЬ
SPACE – ОГОНЬ 2

Следует заметить, что AMIGA обладает двумя портами – один из которых предназначен для подключения джойстика, а второй – мыши. Но если вас двое и вы хотите сыграть, например в Chaos Engine на двух джойстиках – смело вытыкайте мышь и в этот же разъем подсоединяйте второй джойстик.

Fire and Ice (AMIGA CD32) - отличный платформер на Commodore-вской игровой приставке.

Я часто видел, что на AMIGA используют именно Джойстики (Палки) от ZX Spectrum, но сам всегда предпочитал подсоединять геймпад от

James Pond 2 - Robocod(ECS). Культовый персонаж Джеймс Понд (не путать с Бондом) наAMIGA всегда найдет неотложное дело.

SEGA Mega Drive II после небольшой переделки.

Как видим настройки Lemonade уж слишком аскетичны по сравнению с настройками в самом WinUae.

Но главная прелесть Lemonade спряталась на следующей вкладке – Lemon AMIGA Games Encyclopedia – Энциклопедия Амижных игр. Вот это здорово! А если еще добавить, что снабжена она картинками ко всем коммерческим играм (PD к сожалению сюда не попали), да к тому же обладает информацией о том, кто издавал игру, кто создавал графику, музыку и так далее, то понятно, что становится просто бесценным дополнением. Впрочем, пока Lemonade не обнаружил вашей коллекции ADF-образов – эта вкладка будет оставаться девственно чистой. Исправить подобное недоразумение призвана следующая вкладка Options.



Marvins Marvellous Adventure (AGA) - одна из тех игр, когда владельцы AMIGA 500/600/1000 тоскливо кусают локти. Игра доступна только на неповторимых AGA-машинах.

Во вкладке Encyclopedia жмем клавишу Games Scanner.

В открывшемся окне, в боксе Scan target – указываем папку с нашими сокровищами (имеется в виду ADF, а не XXX).

Нажимаем Start Scan.

По завершении видим статистику. Lemonade сам способен определить название игры не обращая внимание на название образа.



Myth - великая игра о спасении мира была реализована и в ECS, и в AGA-вариантах. Обратите внимание на задний план - эти красивые цветовые переливы - работа спец-процессоров Commodore AMIGA.Еще немного - и главный герой доберется до Замка в Облаках.

Если же произошла ошибка. Опс!

Ваша коллекция не в формате ADF или версия игры несколько иная в отличие от той, что знает Lemonade. Совершенства увы, не бывает.

Infinity (C) 2005. Специально для EMULATORS MACHINE. Скриншоты используемые в статье взяты из базы фронтенда Lemonade.

Эмуляция компьютера Amstrad CPC



Ниже пойдет речь об эмуляции популярной домашней машины Amstrad CPC. В свое время она была не менее популярна, чем ZX Spectrum или Commodore 64. Более того, если ты читал или читала материал в этом номере о ZX Spectrum, то уже знаешь, что ZX Spectrum и был куплен в дальнейшем компанией Amstrad. Аббревиатура CPC расшифровывается, как Colour Personal Computer, то есть Цветной Персональный Компьютер. Он был создан компанией Amstrad в 1984 году, имел встроенный кассетный магнитофон и язык BASIC 1.0 от Locomotive, который позволял обучаться программированию и писать программы.

Вышло несколько моделей Amstrad CPC, но подробнее об этой замечательной машине мы вам расскажем в следующих номерах EMULATORS MACHINE. В портфеле редакции ждет своего часа большая статья про компьютеры серии Amstrad.

Следует заметить, что на фоне конкурирующих платформ от ATARI, Commodore и Sinclair игры на Amstrad CPC смотрелись весьма на уровне, а часто и превосходили свои аналоги с ZX Spectrum радуя глаз сочными цветами. Конечно ни о каких красотах уровня VGA или мульти-CGA на PC речь не ведется, но ведь на дворе был, напомним, 1984-90 год! Любители IBM PC в лучшем случае (уж в нашей стране точно) довольствовались 4-х цветным CGA. Amstrad CPC получил широкое распространение во Франции.



Сегодня достаточно много эмуляторов этой системы находится в развитии. Достаточно упомянуть CPCEMU или **WinCPC**.

О последнем и пойдет речь, так использование эмулятора Amstrad CPC может показаться несколько непривычным.

Настала пора узнать удивительный мир некогда популярного компьютера.

Делаем первый шаг - запускаем эмулятор WinCPC.

Взору предстает синий экран, на котором светятся надписи о модели компьютера и версии Бейсик.

Так же горит надпись «Ready».

Я думаю, вы заблаговременно запаслись десятками образов дисков содержащих игры для этой системы, ведь так здорово снова пройти Monty on the run, After the War, El Capitan Trueno, Game Over 2, Switchblade, Tirnanog отыскивая различия с версиями на других компьютерных платформах, радуясь таким находкам.

Играя в 8-битные игры, наподобие Tirnanog порой просто поражаешься плавности графики и движению нескольких слоев фонов. К тому же последние версии игр для Amstrad CPC умудрялись показать и более высокий уровень графического исполнения.

Для эмуляторов Amstrad CPC существуют несколько источников игр – это образы дисков, имеющие расширение DSK, кассет – cdt, tzx и снэпшотов (снимков памяти машины в момент выполнения игрового кода) – sna. Многие отметят, что файлы с таким расширением есть и с играми для ZX Spectrum – но, несмотря на одинаковое расширение – для Amstrad CPC подходят игры только созданные для Amstrad CPC.



Для того чтобы вставить дискетный образ игры в эмулятор – нажимаем Ctrl+F1 и в появившемся диалоговом окне выбираем файл с игрой, например tirnanog.dsk.

На экране ничего не изменилось. Но на самом деле виртуальная дискетка вставлена и можно посмотреть ее содержимое.

Для этого пишем:

cat

На экране появляется надпись:

Drive A: user 0

TIRNANOG. * 1K

129K free

Ready



Да, на самом деле дискета вставлена – чему подтверждением надпись.

Очевидно, что для запуска игры служит файл tirnanog.

Но как его запустить?



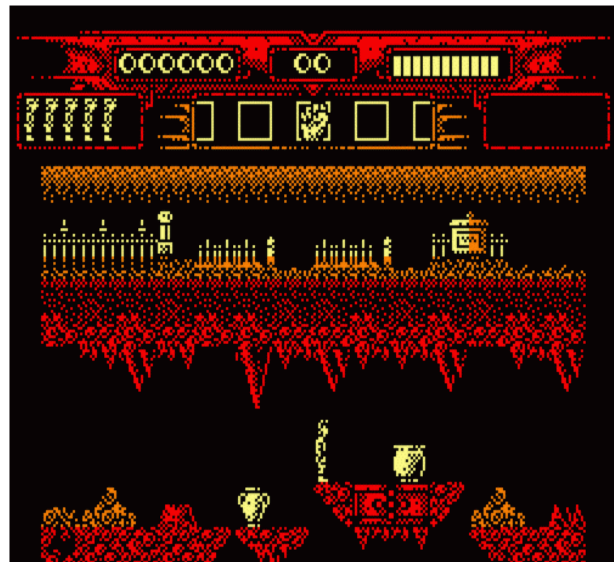
Для этого на компьютере Amstrad CPC существует команда run после которой в кавычках необходимо указать название исполнительного файла.
В нашем случае пишем:
run “tirnanog”
Как результат, видим игру на экране монитора.

Теперь разберемся с опциями меню – благо их порядочное количество.

Первый пункт меню FILE.
В нем мы видим следующие пункты.
Drive A -> Insert Disk – вставить диск в дисковод A:
Remove Disk – извлечь диск из дисковода
Write Protected – защитить от случайной записи

Drive B -> Insert Disk – вставить диск в дисковод B:
Remove Disk – извлечь диск из дисковода
Write Protected – защитить от случайной записи

Cassette deck-> Insert cassette tape – вставить кассету с игрой (имеется ввиду конечно образ файла)
Remove tape – извлечь кассету
Rewind tape – перемотать
Press PLAY - начать воспроизведение
Press STOP - остановить воспроизведение



Load snapshot -> загрузить снэпшот (снимок памяти с игрой в виде файла)

Кстати, запущенную с дискеты игру мы также можем сохранить в виде снэпшота на диск. Для этого нам потребуется следующий пункт меню:
Save snapshot – сохранить снэпшот.

Load binary file -> запустить исполнительный файл на выполнение.

Save screnshot – сохранить

изображение в файл (BMP или JPG на выбор).

Wave recorder -> start recording (F10) – записать звуковое сопровождение в файл (WAV).

Как видим, под пунктом FILE сосредоточились средства для загрузки всевозможных образов в виртуальный Amstrad CPC.



GAME OVER 2 позеленел на заставке. Хотя в игре цвета очень неплохи.

Следующий пункт Debug врятли вас заинтересует. Следующий пункт – EMULATION.



Он содержит подпункты
Go – начать эмуляцию (по умолчанию активна).
Break – прервать эмуляцию.
Reset CPC (Ctrl+F12) – перегрузить эмулируемый Amstrad CPC.
Computer name on startup – название компьютера выводимое на экран при старте.
Memory -> 64K / 128K / 512 + 64K = 576K – позволяет указать количество памяти доступной виртуальной машине. По умолчанию эмулятор оперирует 576К памяти.
Monitor->
Colour monitor (CTM644) – цветной экран
Green monitor (GT65) – на экране все зеленое



Битвы в мире, где случилась ядерная война. Только герой и Amstrad CPC - ну и конечно Вы!

ООО! Прекрасная графика в After the

Greyscale monitor – черно-белое изображение

VDU emulation – включение данного пункта позволит влиять на синхронизацию картинки в следующей вкладке.

Monitor settings ->

Здесь мы можем изменять яркость –Brightness, контрастность – Contrast и синхронизацию картинки – V-hold.

Frame skip – позволяет пропускать кадры от 1 до 20 (может потребоваться на очень слабых ПК).

Sound ->

Enable sound output - включить звуковой выход. Другими словами – без галки на этом пункте в играх звука не будет.

Sound settings->

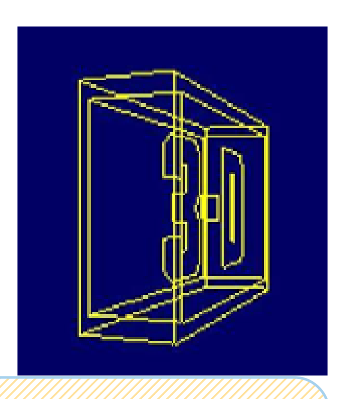
Позволяет настроить громкость звука, разрядность звука – 8/16 бит, сэмплрэйт – 22050Hz / 44100Hz, mono/stereo.

Printer settings – позволяет



Пробившись сквозь орды инопланетных кораблей мы совершим посадку на неизвестной планете. Ну мы об этом уже рассказывали в одном из номеров EMULATORS MACHINE.

направить вывод в файл.
Fullscreen – полноэкранный режим (очень рекомендуется к использованию, так как все пункты меню остаются доступны).
Горячими клавишами для переключения в полный экран и обратно служат – Ctrl+SHIFT+F12.
Здесь же дается возможность изменить глубину цвета. Для настоящих аквалангистов большая глубина всегда более предпочтительна.
Выбирается из следующих значений:
Default – нативное значение
8 bit per pixel – 8 бит на пиксель (т.е. 256 цветов)
16 bit per pixel - 16 бит на пиксель (т.е. 65 000 цветов)
32 bit per pixel - 32 бит на пиксель (около 4 миллиардов цветов)



Трехмерная графика на Amstrad CPC - реальность. Достаточно увидеть эту дему. Впрочем мы и на ZX Spectrum видели умопомрачительные пасажи в трех измерениях. Например трехмерный унитаз!

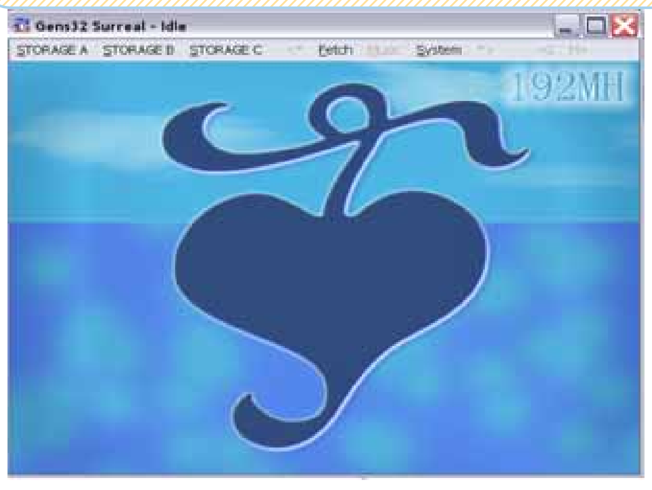
Misc options ->
Realtime speed – скорость настоящего Amstrad CPC.
Draw all scanlines – рисовать все сканлинии (черные полоски имитирующие плохой телевизор – на любителя).
Hide mouse pointer in screen – убрать указатель мыши с экрана.
Confugure Joystick – настроить джойстик (если есть – иначе клавиши управления в играх варьируются от QAOP и до клавиш нумпада).
ROMS – указать пути к файлам с ПЗУ и Бэйсик.

Обычно перед игрой выскакивают подобные экраны - CRACKED, Infinity Lives и тд. Мда...

Вот мы и рассмотрели основные пункты меню влияющие на работу эмулятора домашнего компьютера Amstrad CPC - WinCPC. Надеемся, что знакомство с ним подарит вам много приятных минут проведенных за увлекательными играми.

А возникшие вопросы исчезнут после прочтения материалов про Amstrad в следующих номерах EMULATORS MACHINE.

Эмулятор SEGA Genesis:
Gens32 Surreal v1.29 Mermaid



К нам в руки попала свежая версия эмулятора игровой приставки SEGA Genesis / Megadrive / SEGA CD / Mega CD / Sega 32X с кодовым именем Mermaid. Смахнув невидимые пылинки с пахнущих свежими битами файлов мы бережно залили их в жерло вечно голодного винчестера.

Основан эмулятор на исходниках двух лучших представителей - Gens 2.11 и Gens+. Обещается его работа под Win9x/ ME / 2000 / XP.

Собственно имея таких именитых предков по крайней мере в вопросах совместимости можно быть спокойным.

Главной особенностью эмулятора стала поддержка 3D Surround звука.

Запустив несколько игр - BattleToads and Double Dragon, The Pirates of Dark Water, GODS - особого сараунда мы не услышали. Звук практически не изменился, сколько бы мы не ставили галочку на соответствующую опцию.



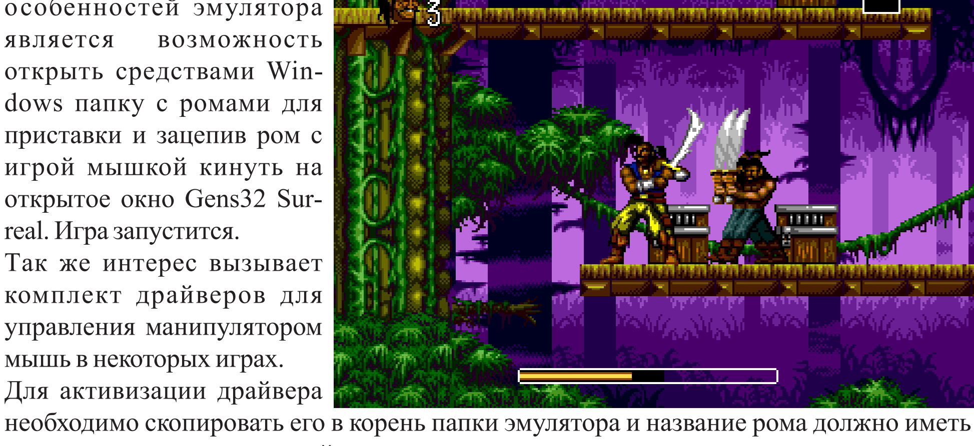
Ради справедливости был следом запущен Gens Plus! основанный на Gens 2.12. Звук на нем нам показался более насыщенным и глубоким.

Первое, что бросается в глаза при запуске Gens32 Surreal - необычные надписи в верхней части экрана - STORAGE A, STORAGE B, STORAGE C.

Это папки с вашими ромами - эмулятор запомнит их - стоит один раз указать.

Далее идут нововведения - кнопка Music, при нажатии на нее изображение исчезает остается только звук (игра, не смотря на от, что ее на экране не видно - продолжается).

Одной из интересных особенностей эмулятора является возможность открыть средствами Windows папку с ромами для приставки и зацепив ром с игрой мышкой кинуть на открытое окно Gens32 Surreal. Игра запустится.



Так же интерес вызывает комплект драйверов для управления манипулятором мышь в некоторых играх.

Для активизации драйвера необходимо скопировать его в корень папки эмулятора и название рома должно иметь одинаковое с названием драйвера наименование.

Тогда например в игре Cannon Fodder появится возможность управлять мышью. Кто об этом не мечтал? Или можно будет мышкой направлять отряды Харконенов в Dune - The Building of a Dynasty. Конечно уже существует Dune 2 на PC и AMIGA с прекрасным "мышиным" управлением, но при всей схожести - приставочный шедевр имеет свои неповторимые особенности.

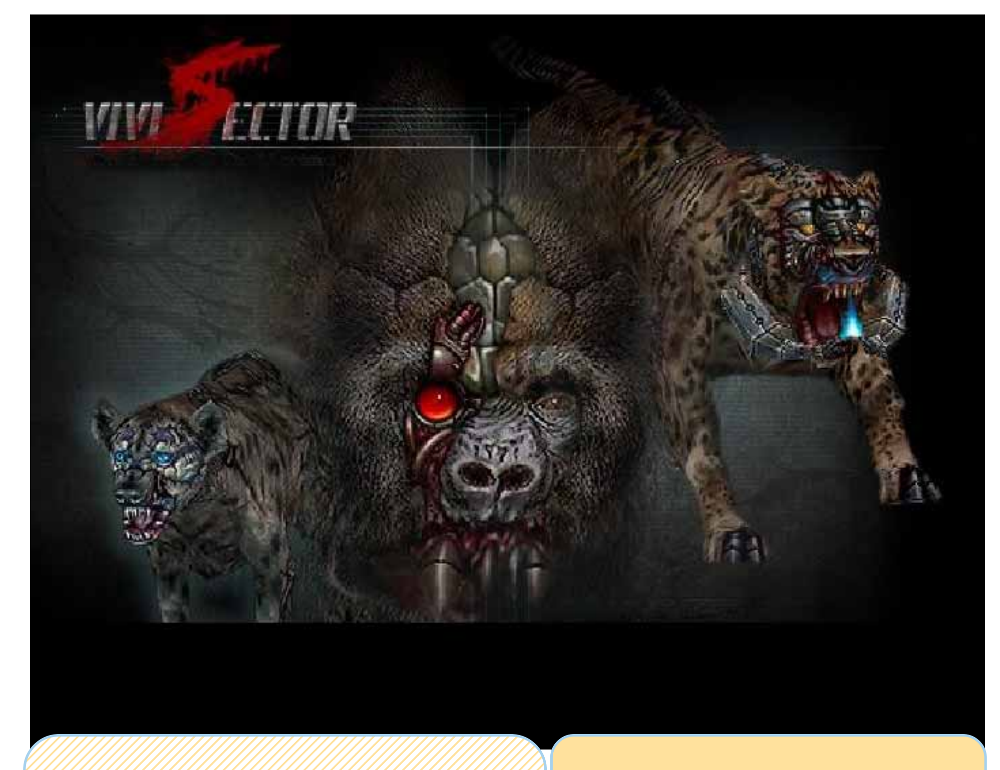


Увы, реальность расставила все на свои места. Не беремся утверждать - мы ли не смогли или автор эмулятора недоглядел, но заставить работать мышь не удалось. Надпись "mouse driver load" сигнализировала, что все идет отлично, но управление мышью не активировалось. На разгадку этого таинственного прицендента брошены лучшие умы редакции и как только будет получен ответ мы обязательно поделимся этой новостью с вами.

МИНУСЫ: Несколько непривычный интерфейс вносящий хаос. При всех достоинствах Gens Plus! 0.0.9.61 нравится больше. Несколько раз эмулятор безмятежно падал и вис. Вис и падал. Возможно в этом виноваты именно попытки подключения драйвера мыши. Так что все на мышиную охоту! Попытка сохранить скриншоты потерпела провал – сохраненные файлы неверно отображались в популярных вьюерах.



Для теста эмулятора Gens32 Surreal v1.29 Mermaid использовался IBM PC следующей конфигурации: Celeron 2400 Mh / 256 Mb / ATI Radeon 9000



VS ВИВИСЕКТОР

Игра: Вивисектор
Платформа: PC, Windows

Игра: Chasm The Rift
Платформа: PC, DOS

Восемь лет безудержного прогресса технологий. От однозадачного MS-DOS к многозадачным операционным системам. На смену досовским движкам, где каждый изобретал велосипед снова и снова – стандарт DirectX. Пляска версий остановившаяся ПОКА цифре 9. Поддержка великолепных эффектов благодаря возможности программирования шейдеров. Были конечно и минусы, несмотря на уверения Microsoft, что новые версии Windows работают быстрее, на самом деле все обстояло наоборот. Чтобы убедиться в этом – достаточно установить на современный компьютер Windows 95 и следом XP. Разница вас просто поразит. Однозначно Windows 95 бегал на Pentium 133 куда резвее, чем сегодня XP на многотысячемегагерцовых процессорах. Да, появилось больше бирюлек-украшалок на экране, но был ли прогресс?
Насколько большая разница между Windows 2000 SP4 и Windows Xp SP2? Windows 2000 работает несомненно быстрее. Опять же неверующим предлагаем убедиться на собственном опыте. Грядущий Windows Vista внушал ужас - в голове сразу представлялся многослойный пирог, на который опять намазали несколько слоев. Версия Longhorn (предвестник Vista) производила удручающее впечатление начиная своим внешним видом и кончая размером в 3 Gb на жестком диске. Не говоря уж о том, что любой Linux-оид видел явные реверансы в сторону любимых десктопов, аля GNOME и KDE.

Но последние события внушают оптимизм. По некоторым данным большая часть наработок по Vista отправлена в /dev/null. За образец взята архитектура UNIX – т.е. отдельное ядро, к которому прицепляются модули. Первый же результат тестирования новой системы дал ошеломляющие результаты – не более 2000 ошибок по данным тестеров – прежде же их были десятки тысяч! Поэтому будем надеятся, что Vista на самом деле окажется достойной поселится на одном из разделов винчестера.



На операционном столе лежит вовсе не человек. Длинные когти, мохнатые лапы.
- Серый волк, ты что ли?

К чему такое долгое вступление? - возможно подумает негодуя читатель.
Какое отношение это имеет к Вивисектор, игровому хиту из разряда шутеров только недавно попавшему на полки компьютерных магазинов?
А есть ли прогресс, как таковой, или мы по прежнему зачарованы улыбчивым и крикливым пиаром?
Данный материал – попытка сравнить прежнюю разработку команды Action Forms Chasm the Rift выпущенную в далеком 1997 году под MS-DOS и сегодняшнего героя – Вивисектор: зверь внутри.
Две разные игры от одного разработчика. Две разные операционные системы (MS DOS vs Windows XP).
Про Chasm вы возможно уже прочитали в этом номере EMULATORS MACHINE. Если нет, то рекомендуем немедленно это сделать.

Короткий разговор перед вылетом.



Начнем, видимо, с требований.
Chasm достаточно хорошо бегал на машинке класса Pentium 133 Mh (хотя если память не изменяет и на 486 DX100 был весьма быстр). Были там места, где появлялись некоторые тормоза. Играбельным в то



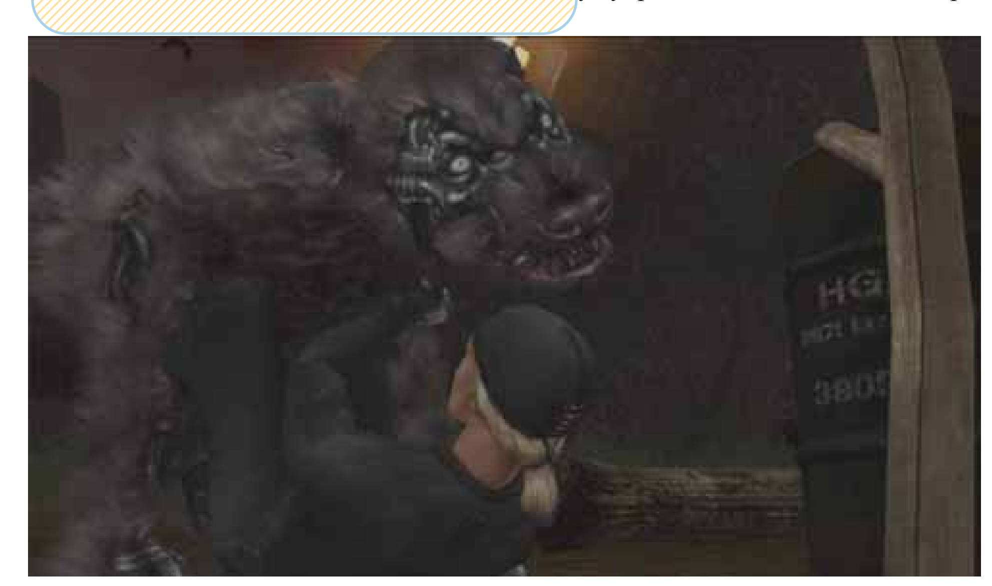
время являлось разрешение 320x200. Хотя движок позволял вывести картинку и в 640x 480. Первые 3DFX-платы только входили в моду, поэтому не о какой замывке пикселей речи не велось.

Вивисектор очень требователен к железу. О мощности процессора я сказать не могу, возможно хватит и 2000 Mh, но вот видео-карта необходима просто чудовищной мощности. На Athlon 3000+@3600+/780 DDR и GeForce Ti 4200 игра в разрешении 1024x768 и максимуме настроек начала сильно тормозить показывая не более 20 FPS (спасает только возможность переключиться на 800x600, где скорость достаточно высока. Но из за этого незамедлительно теряем в качестве прорисовки игрового мира.).

Достаточно серая и невзрачная картинка. Хотя насыщена множеством объектов. Вскоре пойдет дождь и заставит напрячься не слишком мощные видеокарты.

Для сравнения можно добавить, что если вы не очень представляете быстродействие GeForce Ti4200, то оно в большинстве игр примерно сравнимо (или превосходит) быстродействие плат GeForce 5600 и Radeon9600. По тесту 3D Mark 2001 SE Ti4200 уверенно набирает 13 000 балов. А это очень много. Народный фаворит этого сезона GeForce 6600GT в этом же 3D Mark покажет от 16500 до 17177. А на давно не переставлявшейся Windows XP умудрился даже выдать на гора

Вот такие биомонстры выходят из под скальпеля Профессора.



смехотворные 12600.

Между этими платами многолетняя дистанция.

Первоначально получение таких данных вызывает шок. Столько времени, столко новых технологий и такой мизерный отрыв? Но все оказывается не так плохо.



От метких выстрелов всего лишь слетает плоть. На стратегию боя не влияет. Да, это вам не Chasm!

Просто современное игростроение делает большой акцент на программирование шейдеров. И чем больше эффектов нового поколения в игре, тем ярче проявляются способности современных плат. Есть варианты, скажем в каких то играх 3-х летней давности, GeForce 5950 или Radeon 9800 Pro с 256 битной шиной легко обойдет в скорости тот же GeForce 6600GT. В то же время на современных, красивейших играх, GeForce 6600GT вырвется настолько вперед, что можно просто махнуть рукой.

Современные видеокарты несравнимо более мощны при обработке шейдерных эффектов.

Разница в картинке, демонстрируемой разными видеокартами, порой просто колоссальна!

Стоит лишь увидеть 3D Mark 2003 на повсеместно распространенном общенародном тормозе GeForce 5200 и быстрой GeForce 6600 GT. Восторг вызывает и то, как ложаться тени и как плавна анимация на современной плате.

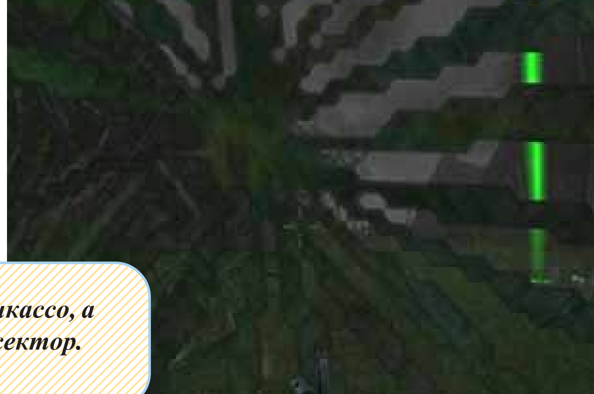
Что же, заменяем видеокарту на 128 Mb ASUS GeForce 6600GT.

Результат не замедлительно улучшается. Все настройки на максимум, разрешение 1024x768, полет нормальный.

Плавно переходим к сюжету. Основан он на романе великолепного писателя-фантаста Герберта Уэллса «Остров доктора Моро».

Кто-то сказал: не читали?

Это не приключенческий «Человек невидимка» и не футуристическая «Машина Времени», но провести за ним неплохо время стоит. Роман может показаться даже глубже и психологически достовернее, чем два названных выше



Нет, это не полотно Пикассо, а всего лишь трава в Вивисектор.



Скриптовая сценка на движке.

произведения.
Далеко в океане, на неизвестном острове доктор пытается создать из животных разумных существ и управлять их обществом, но утопия не может длится вечно.
В игре сохранена фабула, но сюжет претерпел изменения. На остров отправляют группу спецназа для решения политического вопроса и на подмогу уже находящейся там группе. Спецназ высадившись на остров находит домик, где слышит запись повествующую о… В следующий момент главный герой оглушен криками и выстрелами внезапно раздавшимися за стенами дома. Выбравшись наружу он обнаруживает растерзанный непонятными животными взвод. Следует небольшая скриптовая сценка.
По данному отрывку мы можем судить, что анимация героев весьма похожа на то, что мы наблюдали в Chasm (видимо инструменты создания остались прежними). Многие текстуры легко узнаваемы по тому же Chasm. Все как и прежде сделано очень качественно. Каждая мелочь, каждая деталь хорошо прорисована. Вокруг простираются гигантские открытые пространства и где то за холмом мощный зеленый луч бьющий в небо – точка, куда необходимо теперь направить свои кости.



Тот самый МЕХ, позволяющий понять, что игра все же достаточно свежая.

Chasm позиционировался, как конкурент Quake – такие же полигональные (революционная технология на то время) враги и трехмерный мир.
Были и отличия - в Chasm имелась система поточечных повреждений. Врагу можно было выборочно снести голову, руки или ноги. Такого в Quake не наблюдалось. И это была та фишка, ради кторой можно было закрыть глаза на все. Хотя не рекомендовалось – Chasm показала себя очень атмосферной и красивой игрой.
Главный минус движка Chasm отмечался самим разработчиками – мир был вписан в небольшие кубы. На уровнях небыло (и не могло быть) многоэтажных зданий.



Шейдеры, шейдеры. Для непонятливых - смотрите в конец коридора.

И вот она – свобода. Вивисектор принес гигантские открытые пространста.
Тут следует издать горестный вздох. Принес ли?
На поверку все оказалось, лишь видимостью, не более. Любая попытка пойти в дальние дали оканчивалась невидимой стеной, не позволяя сделать ни шага.
Новый игрвой движок (на этот раз под Windows) и все те же ограничения, все теже кубы. Конечно понять разработчиков можно. Намного проще собирать мир из готовых кусочков, где в каждом могут быть свои правила, свои законы, чем создать по настоящему большой и живой мир. Но здесь очевидно сказался фактор, что игра писалась слишком долго. И если вначале ее написания – это было в порядке вещей, то в предверии релиза смотрелось анахронизмом. Выход был только один – доделать, то что есть и выпустить, как можно скорее. Задержка могла поставить крест на целесообразности издания игры с устаревшей графикой.
Неужели все так плохо, - воскликнет читатель.
Нет, - спешим успокоить. Несмотря на явно устаревший движок в игре активно используются очень красивые шейдерные эффекты. Мех… А впрочем про него так много писали все, кто видел игру, что повторятся право слово…
Мех необычен. Он мягок даже на взгляд. Он такой, какой должен быть. Это мех – а не набор из торчащей щетины.
Но рядом с таким великолепием тут же головой в ледяную воду окунает трава во множестве произростающая на «обширных» пространствах.
Представьте гигантские полигоны на который похабно натянут спрайт самого низкого разрешения. С больным сердцем на такое лучше не смотреть.
Корявые деревья несколько напоминаю настоящие, но на них слишком много гнезд-платформочек. Они позволяют залезать на ветви и получать очки за любознательность.
Игровой процесс очень интенсивен. Откровенно бесит телепортация десятка животных. Небыло и вот с душещипателным звуком, объятые электрическими разрядами появляются гиены, тигры, плюющие огнем, а позднее и обезьяны. А чего стоят



Бедная зверушка попала в высоковольтные провода. Где наши любимые пассатижи?

невидимые гепарды. Почему никто не додумался написать экшен с невидимыми врагами? Ходишь спокойно по пустым уровням, а энергия почему то убывает.
Обезьяны – отдельный разговор. Они кидают в героя бомбы с невероятной точностью. И не важно какое расстояние между вами – сто метров или пара километров. Такой ляп просто вводит в ступор.
Вивисектор очень сырая игра, но как уже упоминалось, дабы не разделить судьбу вечно доделываемого Сталкера (разработчик другой), была выпущена, да к тому же великолепно озвучена Арменом Джигарханяном, Джигурдой и другими известными личностями.
Дабы не быть голословным относительно сырости игры упомяну пару моментов.
Во первых проваливающиеся сквозь землю ящики с медикаментами. Отвратительная физика (те же ящики имеют вес и соответственно тормозной путь на поверхности (уж не говоря о том, что поверхности бывают разными), а они летают словно надувные шарики, выстрелившее кресло с пилотом благополучно повисло на вершине дерева на тончайшей веточке и тд).
Во вторых уже в первый момент запуска игры в настройках был между аппаратным и софтварным выбран аппаратный звук. Так как всегда считалось, что на SB Live! он именно такой. Все это привело к вылету игры. Попытка ее запустить снова оканчивалась сообщением об ошибке.
И это готовый к продажам продукт?
Вылечилось все лишь РУЧНЫМ редактированием одного из файлов игры попутно выяснив, что удаление одного из файлов делает игру англоязычной.
Аппаратным звуком Вивисектор считает лишь Audigy.
Пока игра была в разработке, хотелось увидеть второй Chasm.
Разработчики же набив руку на симуляторах охоты Carnivores перенесли наработки в Вивисектор. Первую часть игры Вивисектор похож именно на симулятор охоты, а не что либо иное. Позже появляется и дух Chasm. Мрачные помещения, бьющиеся витражи… Chasm без сомнений, был в свое время, да и остался, шедевром. Но точечные повреждения не появились. Врагам безразлично, куда вы палите из оружия – в голову или ногу. Упав замертво они демонстрируют схематично воссозданные внутренности и неестенственно растворяются в воздухе.
Вивисектор – отличная игра. У нее одна проблема – она не Chasm.
ИТОГИ.
Несмотря на многолетний разрыв между Chasm и Вивисектор, графика изменила

разве что разрешение, да обзавелась несколькими украшениями, в виде шейдерных эффектов.
Вместо уютных замкнутых двориков в Chasm, появились «псевдо-обширные» области открытых пространств. Вместо безастоновочного экшена, первая часть больше походит на симулятор охоты. Например Carnivores 3.
Еще раз стоит повторить – игра Вивисектор графически устарела и держится бодрячком только благодаря шейдерным красотам – тот же мех и вода. Но и здесь есть много недоделок. Прозрачная, как хрусталь вода, сквозь которую видно дно пруда, каждую песчинку-травинку, вдруг превращается в зеленую муть – стоит лишь погрузится с головой.



Старый Chasm

Все это не мешает быть Вивисектор-у одной из лучших игр последнего времени. Правда дабы не обижать сегодняшего героя повествования, ни в коем случае даже не станем пытаться графически сравнивать его с ураганным и феерически красивым Quake 4 от Raven.
Вивисектор – хорошая игра с множеством плюсов и некоторыми минусами.
Chasm – шедевр прошедший испытание временем.
Вот если бы Chasm-у убрать зернистые пиксели, да обзавестить эффектами, а Вивисектору заменить двигатель на современный, да с реалистичной физикой, вот тогда бы… Свежо придание. Если бы Ивану Никифоровичу, да нос…
В целом, прогресс не основим. Игры созданные на современных движках графически легко утрут нос любому старому 3D-экшену. К счастью игра состоит не только из графики и файлов на жестком диске, а еще и из захватывающей истории, увлекательного игрового процесса, запоминающихся персонажей. Именно по этому мы в десятый раз можем включить «Черный плащ» или «Утиные истории» на Денди, «Space Quest» или «Dune 2» на PC или «Brion The Lion» на AMIGA.

Уверенности в завтрашнем дне на этом острове нет.

Vs Вивисектор.
А почему собственно «против»?
Chasm и Вивисектор, Master of Orion 2 и Z, Doom 3 и Quake 4.
И много других хороших игр, которые еще порадуют нас.

История ZX SPECTRUM

Домашний компьютер ZX Spectrum, так же называемый SINCLAIR , в честь его создателя сэра Клайва Синклера, основан на 8-битном процессоре фирмы Zilog – Z80. Этот процессор широко используется и в других продуктах. Например, приставка Sega Mega Drive II построена на 2-х процессорах – Motorola 68000 и Z80. У копьютера ZX Spectrum есть огромная армия фанов по всему миру. Сложно услышать про Спейси , как ласково называют его счастливые обладатели этого маленького чуда, что нибудь плохое. Да, говорят пользователи ZX, эта машина имеет слабый процессор (всего 3,5 Mh), она обладает плохой графикой (приставки типа Dendy легко обходят Спейси в плане скорости, плавности и красивости графики), музыка на ZX Spectrum оставляет желать лучшего, так почему же компьютер пользуется бешеной популярностью до сих пор несмотря на довольно уже приклонный возраст. Первые модели появились еще в далеком 1979 году. Но по настоящему популярной стала модель с 48 Кб памяти. Чем же привлекает миллионы людей этот невероятно живучий домашний компьютер. В первую очередь ценой. Стоимость «Спейси» по карману абсолютно любому человеку. Он стоит неимоверно дешево. На сегодня его можно купить дешевле 100 руб. Такая низкая цена компьютера стала возможна благодаря применению вместо дорогостоящих мониторов обыкновенного телевизора, а вместо дискет и дисководов - бытового кассетного магнитофона. Т.е записать игры и другие программы можно на обыкновенную аудиокассету. Представьте стопку кассет, но вместо музыки на них - неведомые сигналы, которые при подключении магнитофона к компьютеру превращаются в увлекательные игры с непознанными мирами или в бухгалтерские программы облегчающие работу людей. По некоторым подсчетам количество программ для Specy перевалило за 10 000. После своего появления этот компьютер начал свое победное шествие по всему миру обрастая поклонниками со всего света. Были выпущены улучшенные модели. Компьютер развивался вплоть до 1987 года, а в нашей стране вышли модели превосходящие оригинал – ZS Scorpion 256K и Pentagon 128.

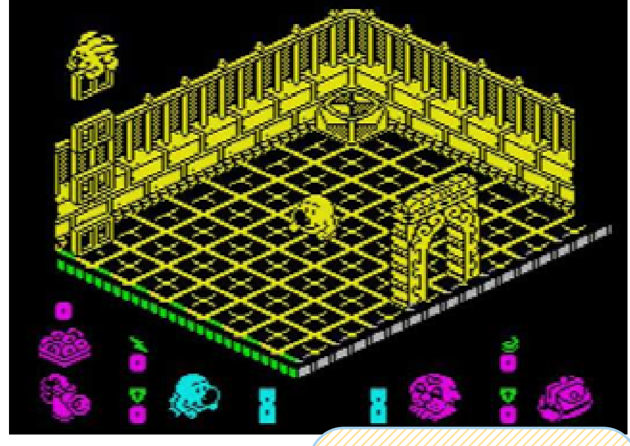
Какие же вехи прошел столь обожаемый многими компьютер.

Появление в 1979 году домашнего компьютера ZX-80 по цене ниже 200f было подобно взрыву. Оно раз и навсегда перевернуло мнение о том, что компьютер это что-то недоступное обычным людям. Первоначально предпологалось использовать компьютер для обучения программированию, но популярность данной машины изменила планы.

В 1981 году выходит новая модель под названием ZX-81. Она обладала черно-белым экраном , ПЗУ объемом 8 Кб, и ОЗУ с 1 Кб памяти с возможностью расширения до 16 Кб. Сегодня конечно такие характеристики могут вызвать разве что улыбку, но для начала 80-х это было очень круто.

В 1984 году появилась модель которая популярна до сих пор. Она называлась ZX Spectrum. Различалось две модели с 16 и с 48 Кб памяти . Эта новинка имела наконец-то цветной экран способный демонстрировать 8 цветов, быстродействие около 800 000 операций в секунду, процессор ZX80 с частотой 3,5 Mhz. Подавляющее большинство игровых и прикладных программ было написано именно под эту модель.

Несмотря на то, что в продаже имелись компьютеры превосходящие по техническим характеристикам ZX Spectrum - поколебать популярность домашнего компьютера было уже сложно. Он продавался более чем в 30 странах мира.



Head Over Heels

В 1985 году вышла модель со 128 Кб памяти. Называлась она ZX Spectrum 128 и представляла много но возможностей благодаря большему объему оператив памяти.

Объем ПЗУ увеличился до 32 Кб. В нем разместилась расширенная версия языка програмирования BASIC, инструкции по выводу графики на экран и тд. Теперь многоуровневые игры ненужно было догружать по мере необходимости, вся игра полностью умещалась в памяти. Если в модели ZX Spectrum 48K в большинстве игр присутствовали только звуковые эффекты, то теперь в версиях игр для 128 Кб звучала музыка.

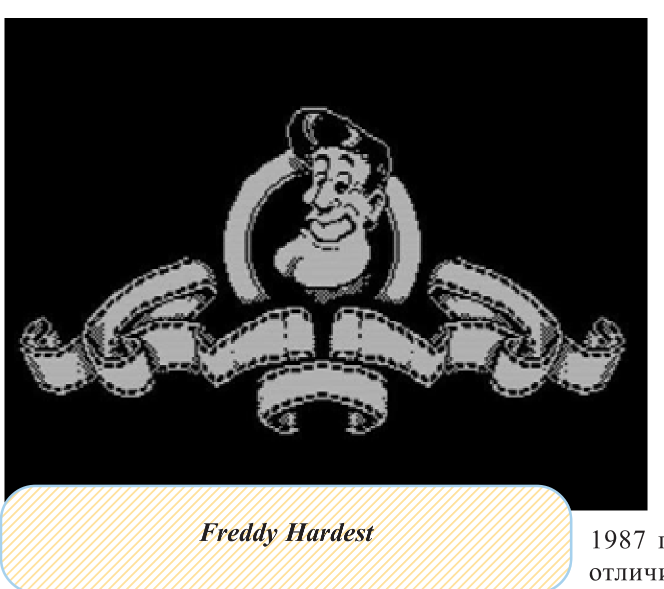
Но на этом фирма SINCLAIR RESEARCH, выпускающая свой замечательный компьютер не остановилась. Велись усиленные разработки над новым сверхмощным компьютером “SINCLAIR QL” , который должен был стать дешевой альтернативой компьютеру IBM PC.

К сожалению этой модели не удалось покорить мир , как ее предшественнику ZX Spectrum. Несмотря на то, что компьютер имел мощный 32 битный процессор и 128 Кб оперативной памяти , расширяемой до 4 (!) Мб (т.е до 4000 Кб), он имел ряд серьезных недостатков. Главный из которых – высокая цена. Другими недостатками были плохо развитые аппаратные средства для этой модели. В качестве носителей информации вместо набирающих популярность дискет использовался экзотический микродрайв. Разработчики в основном не поддержали с помощью создания программ эту видимо неплохую модель , в результате чего, у Sinclair Research возникли финансовые трудности. В 1986 году права на производство Спектрумов были ПРОДАНЫ(!!!) фирме AMSTRAD выпускающей компьютер своей собственной разработки под названием Amstrad 64. В принципе это был конец для развития «фирменной» модели, т.к. очень скоро выяснилось, что выпуск новых моделей Спектрум



Starquake

вредит популярности собственных компьютерных разработок фирмы. Поэтому выпуск Спектрум-совместимых компьютеров фирмой Амстрад был прекращен. Тем не менее за время владения правами на ZX Spectrum фирма Amstrad выпустила 2(!) новые модели Синклера.



Freddy Hardest

Это ZX Spectrum +2 в 1986 и ZX Spectrum +3 в 1987 году. Первая модель в отличие от «классического» Спектрума имела встроенный магнитофон, что соответственно сказалось на стоимости машины и многими воспринималось, как ненужный довесок. Модель 1987 года имела встроенный дисковод и немного потеряла совместимость со старыми программами, но новые , созданные специально для нее были на порядок лучше. Казалось бы , что закат Спейси не за горами, но в том же 1986 году фирма Timex выпускает спектрум-совместимый (т.е. на нем работают все, или почти все, игровые и прикладные программы от «классического ZX Spectrum.) компьютер Timex 2048.

А впереди легендарную машину ждала славная жизнь в виде клонов имеющих уникальные возможности в нашей стране, но об этом мы расскажем в одном из следующих номеров EMULATORS MACHINE.

Материалы не вошедшие в EMULATORS MACHINE 5:

Обзор игры **Brian The Lion** (AMIGA)

Игры для **Макинтош** 68K

Эмулятор **Basilisk II**

30-ка лучших игр на **Commodore AMIGA**

Игра на разных компьютерах: Barbarian / **Barbarian 3**

Ремейки **Duke Nukem 3D**

ГОРЬКИЙ-17

Вспомните "Пикник на обочине" незабвенных братьев Стругацких. Здесь нечто подобное. Целый секретный город для проведения экспериментов. Но что то пошло не так. А кое кто возразит, что и не этак.

Эксперимент вышел из под контроля. Выживших срочно эвакуировали, город обнесли стеной и несколько лет никто не знал, что творится в нем.

Американцы посылают свою спецгруппу для разведки. Группа вошла в город. Сообщила, что все хорошо и... Связь прервалась.

Русские посылают свою команду для спасения тупоголовых американосов.

Вы управляете группой бойцов вооруженных разнообразным оружием, арсенал которого по ходу игры будет пополняться. Вид косоугольный. Графика рендеренная, атмосферная и красивая. Стиль игры - приключения или даже РПГ - в духе приставочных Final Fantasy и подобных.

Практически сразу игрок погружается в ожесточенную битву с невероятным существом. Победить его не сложно - это скорее вступление - интро. А дальше придется не раз переигрывать неудачные бои, находить новую тактику и применять против врагов предметы обстановки.



Периодически происходят схватки с БОССАМИ.

В нижней части игры мы увидим действующих героев. Здесь же доступен вариант выбора оружия или обмена им с другими персонажами, поэтому каждая битва - это процесс очень интеллектуальный и многократный. В чем то даже схожий с HOMM 1/2/3. После битвы присваиваются экспы дающие возможность дальше стрелять, сильнее бить. Город этот - довольно неприятное место. Ужасные твари лезут со всех щелей. Чего только стоят жирафопобные



мутанты. Не успели одну пачку уложить, а на смену знакомые лица. На голове ушанки, в руках наган. Форменные Зэка - или мородеры? Что вы здесь делаете?

Потрошат запретную зону - ака Сталкеры новой эры.

Но мы их и сами не прочь выпотрошить. Короче бабки на пол, вещи под стол. Ругаются несознательные. Угрожают в общем.

А на пути уже котлован огороженный колючей проволокой. А по проволоке ток пущен. С чего бы это? Зона - одно слово. Впрочем в ближайшем вагончике видели мы симпатичные рукавички из превосходного латекса. Натянем их и вперед. А котлован то не простой. В стене туннель прорыт, а в конце его...

Нет, не будем все рассказывать. Узнаете сами. Сюжет игры очень разнообразен и увлекателен. А как же девушки?- спросите вы.

Ну куда уж без них. Даже иностранки будут. Интуристо - облик аморале.

А как же морале. И морале. Одна большая морале в самом конце.

А от вас требуется только одно - играть, играть и играть погружаясь в удивительный мир игры, настоящее имя которой совсем иное.

Несмотря на достаточно почтенный возраст игры - выглядит она весьма привлекательно. Если "Горький-17" вам очень понравится, то можем порекомендовать игры в подобном ключе - это феноменальная Incubation (правда графика в этой игре 1997 совершенно ужасающая, но разве в ней дело) и "Операция Silent Storm 2". Последняя создана на современном движке. Бесподобная графика и разрушающиеся предметы не раз заставят вас открыть рот от изумления.



ROMS Price

CD NES+ PC Engine 125 руб (доставка включена)
3558 образов картриджей Nes . Плюс 284 образа дискетных версий игр! 544 образа картриджей с играми от 16-битной приставки PC Engine .

2 DVD Amiga 600/1200 (14 ISO) 750 руб (доставка включена)
В данную коллекцию вошли образы знаменитых польских сборников амижных игр и программ. А так же диск AMIGA GAMES 2 выпускавшийся российской амижной фирмами Kondor в 1997 году.

CD Amiga 600 125 руб (доставка включена)
CD-ROM “AMIGA 600” обладает удобной оболочкой и содержит большое количество великолепных игр с Commodore AMIGA 600 использующих чипсет ECS. Так же имеет подробное описание легендарной AMIGA. Диск включающий в себя, помимо игр, уже настроенный эмулятор, руссифицированную ОС Workbench и множество программ. С этим диском без проблем запустятся все игры со следующих дисков серии.

DVD Atari ST Automation + FoF + MedwayBoys + D-Bug + Pompey Pirates
500 руб (доставка включена)
На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это легендарный "AUTOMATION" включающий в себя 573 образа атариевских дискет с более 1000 игр (!!!) и "Flame Of Finland" - состоящий из 58 образов. "MedwayBoys", "D-Bug" и "Pompey Pirates" включающие в себя более 500 образов атариевских дискет с более 1000 игр (!!!)

CD Atari ST № 1 Automation + FoF 250 руб (доставка включена)
На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это легендарный "AUTOMATION" включающий в себя 573 образа атариевских дискет с более 1000 игр (!!!) и "Flame Of Finland" - состоящий из 58 образов.

CD Commodore 64 125 руб (доставка включена)
CD-ROM содержит в себе множество отличных игр и программ некогда доступных на домашнем компьютере Commodore 64. А так же подробное описание легендарной машины, скриншоты боксов, мануалов и многое другое.

Диски можно заказать отправив письмо по адресу aforeve2001@mail.ru





Над номером работали:

– – – – – – – – – – – – – – – –

Infinity



Главный редактор
EMULATORS MACHINE

Супрунов Александр

Голенков Леонид

Уважаемые фаны эмуляции. Мы очень рады вашему вниманию. Присылайте свои отзывы по адресу aforeve2001@mail.ru.